PlayStation® PlayStation 2® 100% návody

164 STRAN! PŘES 3000 CHEATŮ!

Únor 2003

číslo 9

TipStation

GTA Vice City • Ratchet & Clank • Harry Potter 2 • Hitman 2 • 007 Nightfire • Kingdom Hearts a další

grand theft auto vice city

NÁVOD NA VŠECHNY MISE!

46 CHEATŮ! OTÁZKY A ODPOVĚDI! SUPER TIPY!

27 PLNÝCH NÁVODŮ

FIFA & NBA 2003	PS1
Bugs and Taz	PS1
Treasure Planet	PS1
Silent Hill	PS1
Harry Potter 2	PS1 PS2
007: Nightfire	PS2
Ratchet & Clank	PS2
Hitman 2	PS2
Kingdom Hearts	PS2
Onimusha 2	PS2
Lord of the Rings	PS2
NHL 2003	PS2
Need For Speed 2	PS2

PLUS! Více než tucet dalších návodů a nejlepší kódy na PSone i PlayStation2!

NOVÉ CHEATY A TIPY

ŽHAVÉ RADY OD NEJZKUŠENĚJŠÍCH ČESKÝCH HRÁČŮ

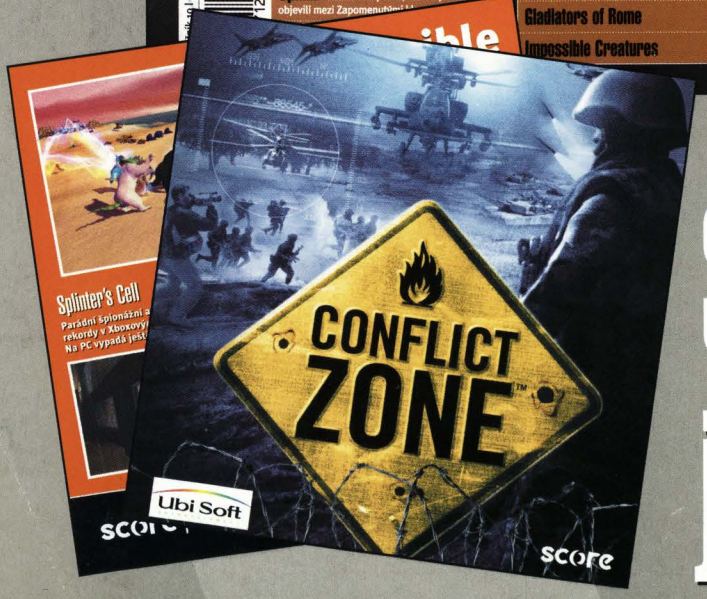
HUTNÉ PLAYSTATION TIPY, NÁVODY, RADY A CHEATY!

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 943

Únor 2003 | Cena 195 Kč | 357 Sk

9 771213 560001 02

TipStation



SCORE 108
již v prodeji

Tento měsíc v TipStation

PS1 Treasure Planet 22
Planeta pokladů už před námi nemá žádná tajemství.

PS2 GTA: Vice City 42
Jak obstát v gangsterském podsvětí Miami 80.let?

PS2 Ratchet and Clank 96
Nová dvojka hrdinů už vás nebude trápit.

Rubriky

PS1, PS2 Tips Express 04
PS1 CheatStation 146
PS2 CheatStation 154
PS1, PS2 Příští měsíc 162

Kompletní návody

PS1 Harry Potter 2 16
PS1 FIFA 2003 20
PS1 NBA 2003 21
PS1 Treasure Planet 22
PS1 Largo Winch: Commando SAR 26
PS1 Bugs Bunny and Taz: Time Busters 30
PS1 Silent Hill 34
PS2 GTA: Vice City 42
PS2 James Bond 007 in... Nightfire 54
PS2 FIFA 2003 64
PS2 Pro Evolution Soccer 2 65
PS2 This is Football 2003 68
PS2 NHL 2003 70
PS2 Lord of The Rings: Two Towers 72
PS2 Onimusha 2 76
PS2 Hitman 2: Silent Assassin 86
PS2 Ratchet nad Clank 96
PS2 Harry Potter 2 104
PS2 Rocky 112
PS2 Tekken 4 114
PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2 116
PS2 Burnout 2: Point of Impact 119
PS2 Colin McRae 3 120
PS2 Kingdom Hearts 122
PS2 Red Faction 2 132
PS2 TimeSplitters 2 140
PS2 Příběh Metal Gear Solid 2 143

Abecední rejstřík

PS2 Ape Escape 2	Tipy	06	PS2 LOTR: Two Towers	Návody	72	PS2 Silpheed: The Lost Planet	Nové cheaty	154
PS2 Battle Engine Aquilla	Tipy	04	PS2 LOTR: Two Towers	Tipy	07	PS2 Sly Raccoon	Tipy	06
PS2 BMX XXX	Tipy	09	PS2 Mat Hoffman's Pro BMX 2	Nové cheaty	154	PS2 Space Channel 5 Part 2	Nové cheaty	154
PS1 Bugs Bunny and Taz: Time Busters	Návody	30	PS2 Metal Gear Solid 2 Story	Návody	143	PS2 Splashdown	Nové cheaty	154
PS2 Burnout 2: Point of Impact	Návody	119	PS1 Metal Slug X Tipy		04	PS2 Spyro: Ester The Dragonfly	Tipy	04
PS2 CART Fury: Championship Racing	Nové cheaty	154	PS2 Mike Tyson Heavyweight Boxing	Nové cheaty	154	PS2 Star Trek: Voyager - Elite Force	Nové cheaty	154
PS2 Colin McRae 3	Návody	120	PS2 Minority Report	Tipy	06	PS2 Star Wars: Bounty Hunter	Tipy	
PS2 Dark Summit	Nové cheaty	154	PS2 Monsters, Inc.	Nové cheaty	154	PS2 Star Wars: Jedi Starfighter	Nové cheaty	154
PS2 Dead to Rights	Tipy	06	PS2 M. Kombat: Deadly Alliance	Tipy	05	PS2 Star Wars: Racer Regente - Racer 2	Nové cheaty	154
PS2 Downforce	Nové cheaty	154	PS2 MX 2002 Featuring Ricky Carmichael	Nové cheaty	154	PS2 Star Wars: Super Bombad Racing	Nové cheaty	154
PS1 FIFA 2003	Návody	20	PS1 NBA 2003	Návody	21	PS2 Street Hoops	Nové cheaty	154
PS2 FIFA 2003	Návody	64	PS1 NBA 2003	Tipy	05	PS2 Tekken 4	Návody	114
PS1 FIFA 2003	Tipy	04	PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2	Návody	116	PS2 Tekken 4	Tipy	07
PS1 FireBugs	Tipy	07	PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2	Nové cheaty	154	PS1 Theme Hospital	Tipy	06
PS2 Freekstyle	Nové cheaty	154	PS2 NHL 2003	Návody	70	PS2 Thing, The	Tipy	05
PS2 Getaway, The	Tipy	10	PS2 No One Lives Forever	Nové cheaty	154	PS2 This is Football 2003	Návody	68
PS2 GTA: Vice City	Návody	42	PS2 Onimusha 2	Návody	76	PS2 Tiger Woods PGA Tour 2003	Tipy	05
PS2 Gungrave	Tipy	08	PS2 Onimusha 2	Nové cheaty	154	PS2 TimeSplitters 2	Návody	140
PS2 Haven	Tipy	07	PS1 Pink Panther	Nové cheaty	146	PS2 TOCA Race Driver	Nové cheaty	154
PS1 Harry Potter 2	Návody	16	PS2 Portal Runner	Nové cheaty	154	PS2 TransWorld Surf	Nové cheaty	154
PS1 Harry Potter 2	Tipy	08	PS2 Pro Evolution Soccer 2	Návody	65	PS1 Treasure Planet	Návody	22
PS2 Harry Potter 2	Návody	104	PS1 Pro Evolution Soccer 2	Tipy	05	PS1 Treasure Planet	Tipy	08
PS2 Hitman 2: Silent Assassin	Návody	86	PS2 Pro Rally 2002	Nové cheaty	154	PS2 Ty The Tasmanian Tiger	Tipy	08
PS2 James Bond 007 in... Nightfire	Návody	54	PS2 Rayman M	Nové cheaty	154	PS2 V-Rally 3	Nové cheaty	154
PS2 Jonny Moseley Mad Trix	Nové cheaty	154	PS2 Ratchet nad Clank	Návody	96	PS2 Virtua Tennis 2	Tipy	05
PS2 Kelly Slater's Pro Surfer	Nové cheaty	154	PS2 Red Faction 2	Návody	132	PS2 Warriors Of Might And M.	Nové cheaty	154
PS2 Kingdom Hearts	Návody	122	PS2 Rocky	Návody	112	PS1 WRC Arcade	Nové cheaty	146
PS1 Largo Winch	Návody	26	PS2 Rune: Viking Warlord	Nové cheaty	154	PS2 Wreckless	Tipy	04
PS2 Legacy of Kain: Blood Omen 2	Nové cheaty	154	PS2 Scooby Doo: Night Of 100 Frights	Nové cheaty	154	PS2 X-Men: Next Dimension	Tipy	07
PS2 Lego Racers 2	Nové cheaty	154	PS1 Silent Hill	Návody	34			

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:
Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

TIPSTATION NENÍ:
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

Editorial

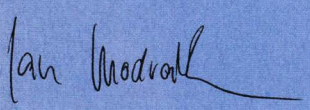
Tentokrát jsme se sice v počtu návodů zastavili nedaleko pod magickou hranicí 30, ale neznamená to, že bychom něco odflákli - jen jsme některým hitům z konce roku chtě nechtě museli věnovat odpovídající počet stran. Opět vás tedy čekají podrobné návody, které za vás vyřeší všechny problémy. Nad všemi samozřejmě činí *Grand Theft Auto: Vice City*, které je pro nás (a soudě podle prodejů také pro vás) jasně nejoblíbenější hrou posledních měsíců. Mezi další významné průvodce řadíme i *Harry Pottera 2*, *Treasure Planet* či často žádaný *Silent Hill* a v případě PS2 samozřejmě *Hitman 2* (můj osobní favorit - opravdu fantastická hra), *Ratchet & Clank* a třeba *Kingdom Hearts*. Vybere si každý, do 164 stran se vešly skutečně všechny hry, které si v posledních třech měsících návod zasloužily.

Našli jsme i hodně cheatů, šťourali jsme do her a vytáhli z nich nečekané bonusy a přečtete si i opravdu rafinované tipy. Zkrátka běžný servis TipStationu.

Na závěr bych rád požádal všechny fandy PSone, aby nám nejlépe do půlky března napsali (na adresu redakce, popřípadě na e-mail *janm@omegagroup.cz*) seznam her, na které by v TipStationu rádi viděli návod. Příště se sice opět dočkáte návodů na všechny podstatné nové hry, ale v případě „staré" PlayStation chceme zveřejnit také kolekci návodů na starší a stále oblíbené hry. Kvalita nových titulů stále klesá, zato staré zrají jako víno.

A TipStation? Pozor, ať se neopijete. Kocovina není dobrá věc...

Jan Modrák
Šéfredaktor



TIPS EXPRESS

Sedm stran záchranných tipů a cheatů.
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

PS2 Wrecless

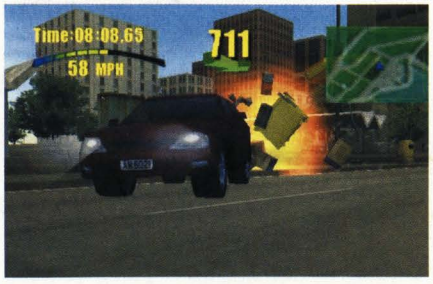
Musíte zachránit Hongkong před zlotřilou Yakuzou. A nemusíte se ani moc bát, že byste to všechno roztřískali.

Tahle hra před vás postaví nejeden velmi těsný časový limit. Brzdy používejte jen v těch nejostřejších zatáčkách, jinak zatáčejte na zataženou ruční brzdu. Rakety jsou dobré na likvidování aut z dálky - nicméně pokud se k nim dostanete zblízka, je efektivnější to do nich jednoduše napálit. Je lepší jet podle mapy a nespoléhat se na šipku. Zde je několik rad, které vám pomohou v prvních levelech.

MISE A5
Doporučené auto - Dragon SPL
Časový limit tady není zas tak přísný, takže nemusíte chvátat. Jakmile dorazíte na křivolakou cestu, vezměte to zkratkami přes trávu, abyste se vyhnuli autům Yakuzy. Když se dostanete do husté dopravy nebo se chcete vyhnout autu Yakuzy, vezměte to po chodníku na straně silnice.

MISE A3
Doporučené auto - Dragon SPL
Pomocí mapy si zjistěte, kde se právě nacházejí auta Yakuzy, jeďte přímo k nim a zničte je. Ale dávejte pozor, abyste nepoužili raketu zpoza autobusu - pokud jej trefíte, máte po hře. Stejně tak se snažte nelikvidovat auta Yakuzy poblíž autobusu, protože exploze by jej mohly poškodit. Až dorazíte ke kanystrům s palivem, projeďte mezi nimi dříve než autobus.

MISE B2
Doporučené auto - Super-Car
Nesnažte se zápasit s ostatními auty - akorát z toho dostanete hodiny a dopadnete špatně. Snažte se první kolo držet vpředu - těsně před cílem je zkratka, která vám vynese zhruba deset sekund. Až vyjedete z jedné z posledních zatáček, uvidíte před sebou takový parčík se sklenníkem uprostřed - jeďte přímo přes něj a vraťte se zpět na trasu. Pak se snažte si místo udržet.



HA TIPY

PS1 FIFA SOCCER 2003
Pro získání stadiónu v Soulu vyhrajte International Cup. Pro získání State de France stadiónu vyhrajte Club Championship.

PS2 SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
Poté, co překonáte Ripta, jděte zpátky do jakékoliv úrovně, ze které vám chybí nějaký poklad a stiskněte dohromady L3 a R3 (obě páčky). Sparks vám pomůže ho najít.

PS1 METAL SLUG X
Zvolte Combat School a při nahrávání rychle zmačkněte ⊡, dokud se neobjeví menu. Instruktor vám nabídne pokec!

PS2 BATTLE ENGINE AQUILA
Když dojde k souboji ve vzduchu, malí

PS2 Tiger Woods PGA Tour 2003

Teď se i vy můžete stát Tigerem Woodsem - ovšemže bez jeho úžasného platu. Ale co...

Než se pustíte do Tiger's Challenge, bude nejlepší dát si trochu praxe. Použijte tréninkový režim Practice Mode nebo si zahrajte několik scénářů, které vás postaví do obtížných situací a umožní vám vydělat při tréninku nějaké prachy.

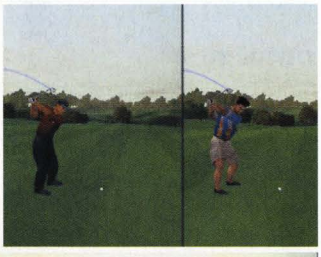
HOLE

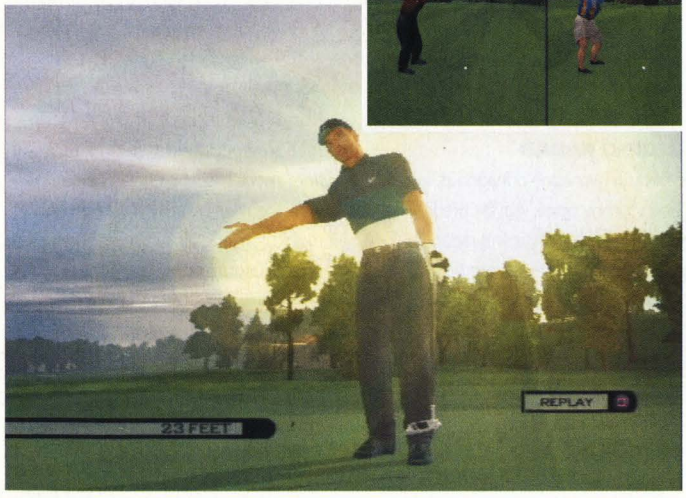
Máte k dispozici čtyři druhy odpalů. Nejvýkonnější jsou full-shoty, které mají velký dostřel, ovšem závisejí na schopnostech vašeho hráče. Můžete stejně tak použít power shot - tím dostanete míček ještě dál. Usilujete-li o mírnější ránu, napřáhněte se pomalu a pouze z poloviny.

Přibližovací úder (approach shot) je středně silný úder, při němž se míček kutálí po zemi. Takový úder dokáže poslat míček na vzdálenost nějakých 60 metrů. Flop shot oproti tomu pošle míček vysokým obloukem - to je dobré, pokud uvíznete v pískové jámě nebo před sebou máte překážky. Punch shot je úder s nízkým obloukem, který se na chvíli zastaví ve vzduchu a není tak ovlivněn větrem, jako by mohl být full shot. Ale zase tak daleko nedoletí.

MÍSTO

Než provedete úder, měli byste se podívat do pravého dolního rohu obrazovky. Tam uvidíte, kde se právě nacházíte. Pokud totiž například stojíte v písku, budete mít k dispozici pouze 50 procent síly, takže chcete-li dostat míček na 50 metrů, musíte použít hůl, se kterou jej lze odpálit na 100 metrů.





PS1 NBA Live 2003

Bílí muži neumějí skákat? Tak se ukažte!

Tahle hra se hraje prakticky stejně jako minulá verze a pokud jste fandové do basketu, neměli byste mít sebemenší problém. Jste-li ale začátečník, nezapomeňte, že si můžete všechno nastavit dle vlastních požadavků. Zde máme na mysli především rychlost. V režimu Arcade si nastavíte pravidla a snížíte-li rychlost, zpomalíte hru a zjednodušíte tak ovládání. Tak se můžete hru snadno naučit.

Opět je tu tradiční možnost (alespoň pro hry od EA včetně FIFA), jak snadno skórovat. Jistě víte, o čem mluvíme - máte-li házet trestné koše, pauzněte hru, přesuňte ovladač k počítači, obnovte hru, sledujte, jak počítač snadno trefí koš, a pak vše uveďte do původního stavu.

Další podobný podvůdek - hrajte hru s vypnutými všemi trestnými možnosti. Využijte nyní pravidla „Out of Bounds" - jakmile jej počítač poruší (a stále je v držení míče), přerušte hru, zapněte pravidlo a hru obnovte. Získáte snadno míč a můžete vše zase vypnout.

A na konec jeden férový tip. Pokud se snažíte střílet a máte proti sobě dobrého obránce (například Ben Wallace, Bruce Bowen, Kevin Garnett, Kobe, Jason Kidd, Tim Duncan ad.), chvilku počkejte, trochu zadriblujte a předstírejte střelu. Soupeř obvykle vyskočí. Pak můžete buď snadno skórovat, nebo alespoň získat faul.

BONUS HRÁČI

Jděte do obrazovky „Create A Player" a zadejte tyto kódy jako příjmení hráče. Poté se hráč objeví v sekci „free agent". Zvolte „Sign/Release Player" pro jeho získání!

Hráč	**Kód**
B-Rich	**DOLLABILLS**
Busta Rhymes	**FLIPMODE**
DJ Clue	**MIXTAPES**
Ghetto Fabulous	**GHETTOFAB**
Hot Karl	**CALIFORNIA**
Just Blaze	**GOODBEATS**

MALÉ TIPY

nepřátelé jsou nepříjemnější. Hoňte je co nejblíže a použijte stále střílející laserové střely.

Nesledujte je ale příliš dlouho, nebo získáte pozornost raket.

PS2 THE THING

Když ve vás má někdo malou důvěru (ukazatel oranžový) a neplní vaše příkazy, jděte do first-person pohledu a na tři vteřiny zaměřte zbraň na jeho hlavu. Garantujeme vám, že změní názor.

PS1 PRO EVOLUTION SOCCER 2

Na soupeřově půlce stiskněte dohromady tlačítko pro střelbu (□) a nahrávku (⊗) pro předstírání střely. Chce to trochu cviku, ale rozhodně tím svého soupeře pořádně zmatete.

PS2 MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Problémy s Molochem? Je to snadné, prostě si zvolte postavu, která umí úkroky spojené s útokem mečem. V kombinaci s komby je to naprosto smrtící.

PS2 VIRTUA TENNIS 2

S hráčem, který má opravdu dobré podání, není nutné vůbec mířit, protože jen normálním podáním způsobíte nejvyšší rychlost. Získáte tak čas na přemístění se

PS1 Sly Ryccoon

Zapomeňte na Solid Snakea! Je tu liška podšitá, Sly!

Máte znovu získat dědictví své rodiny a to výhradně vlastními silami. Jak si dokážete představit, není to nic snadného. Před návodem v příštím čísle pár tipů na rozehřátí!

1. PĚKNÁ AURA

Abyste úspěšně prošli kolem stráží, jejich zaměřovacích světel a dalších obranných mechanismů, musíte ovládnout všechny schopnosti svého hrdiny. S nimi pak snadno zvládnete jakoukoliv překážku - až uvidíte modrou auru, podržte ◎

PODVOD!
Stiskněte START hned poté, co Sly zemře a ještě se nezmění obrazovka. Opusťte úroveň a neztratíte život! Bohužel to neplatí v poslední úrovni.

2. ZPRÁVA V LAHVI

Úrovně v Tide Of Terror jsou přecpány lahvemi, které obsahují rady. Ujistěte se, že je najdete všechny, protože pak Bentley bude schopen zjistit kód k trezoru. A kromě získání Thievus Raccoonus se také naučíte speciální útok!

3. DROBNÉ MINCE

V celé hře vás čeká spousta mincí. Pokaždé, když jich najdete 100, získáte tzv. Lucky Charm ve formě stříbrné koňské podkovy. To vás ochrání od smrti a následující úkol bude o něco snadnější, protože normálně smrtelný útok našeho hrdinu vůbec nepoškodí.

4. ZVÍŘE

Mývalové jsou velmi čilá zvířátka a Sly není žádnou výjimkou. Použijte ⊗ pro výskok a dvojnásobné stisknutí pro salto. Může také šplhat po lanech a žebřících, posouvat se přes kabely atd. atd. Ale nezapomeňte, že stejně jako jeho ostatní zvířata jeho druhu neumí plavat, takže se vyhněte vodě!

SPECIÁLNÍ BONUSY

Pokud jste hru sami dokončili (gratulujeme!), máme tu pro vás výčet specialitek a bonusů, které můžete získat. Pokud v úrovni najdete všechny lahve, získáte speciální pohyb, filmeček nebo dodatečné informace. Jestliže úspěšně dokončíte celou hru, odemknete úvodní sekvenci z japonské verze hry. Pokud najdete všechny Thievius Raccoonus stránky, odemknete speciální finální video. Úspěšně absolvujte všechny Master Thief běhy pro odemknutí speciálního videa.

PS2 Ape Escape 2

Opice jsou zpátky a znovu mají roupy! Pochytat je všechny bude opět oříšek!

BONUS!
Úspěšně dokončete celou hru po získání všech 297 opic. Zvolte položku „NEW GAME" v hlavním menu, stiskněte R1 + START a budete moci hrát se Spikem z prvního dílu Ape Escape!

Už jste se někdy snažili chytit opici ve skutečnosti? Ehm... no rozhodně to není jednoduché. Zde je pár tipů, jak si vylepšit chytačské schopnosti. Příště kompletní návod!

1. OTOČ TU SÍŤ

Opičí síť je ve hře vaším nepostradatelným nástrojem. Nejlepším způsobem, jak pochytat opice, je roztočit pravou analogovou páčku a chytit svou kořist obloukem (nesmí být příliš blízko!).

2. OPIČÍ RADAR

Někdy je nesnadné odhadnout, kde jsou všechny opice. Abyste předešli nedorozumění, použijte svůj radar. Zaměřte je a stiskněte L2 pro bližší pohled. Tak můžete snadněji zjistit, jak nejlépe opici chytit.

3. HOP A SKOK

Stejně jako v ostatních plošinovkách je i tady nezbytně nutné naučit se přesně skákat. Stiskněte R1 pro výskok a stiskněte R1 dvakrát pro dvojitý skok. Hikaru se také může zachytit za římsu a vytáhnout se nahoru.

4. TRENKY

Rozlišit různé opice je jednoduché - mají různou barvu trenek. Žluté jsou líné, modré jsou rychlé, bílé špatně vidí, ale mají bomby a černé znamenají kulomet. Tak si to přeberte a přizpůsobte tomu strategii.

5. TRAINING DAY

Hned jak získáte novou „hračku", budete mít možnost si s ní zatrénovat. Věřte nám, je to naprosto nezbytné - snadněji tak pochopíte nuance hry. A koneckonců za trénink získáte i speciální minci.

MALÉ TIPY

na jakékoliv místo pro return.

PS1 THEME HOSPITAL

Při krizových situacích nastavte rychlost na nejpomalejší možnost. Je to sice fakt pomalé, ale máte tak spoustu času na správné naplánování nemocnice. Nezapomeňte, že nejdůležitější je kvalitní personál!

PS2 MINORITY REPORT

Nekupujte si v počátcích power-upy nesmrtelnosti a síly. I když se vám daří hodně špatně, nezapomeňte, že jich je jen omezené množství a budete je potřebovat spíše v pozdějších částech hry.

PS2 DEAD TO RIGHTS

Jakmile narazíte na prvního bosse, okamžitě na něj vypalte salvu střel. Čím více prostoru a času mu dáte, tím více si přivolá zbraní a tím méně máte šancí. Jasné?

PS1 Firebugs

Jste brouci? Jasně, že ne. Jste borci!

Úspěšným absolvováním následujících ligových soutěží můžete odemknout nové bonusové hry.

Phoenix League - Charlies a Destructor režim
Aurora League - Sledgehammer a Eliminator režim
Sonic League - Iceworld One a Iceworld Two režim

PS2 Tekken 4

Odemkněte postavy!

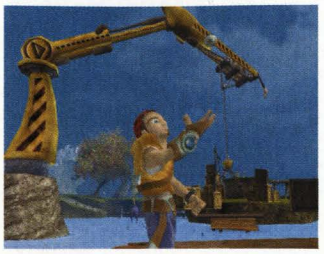
Návody ve dvou posledních číslech TipStationu vás snad dostatečně naučily, jak bojovat, takže by neměl být problém se získáním těchto bonusových postav:

SPECIÁLNÍ BONUSY

Postava	Odemknutí
Jin Kazama	Jednou dokončete Beat Story
Violet/Lee Chaolan	Dvakrát dokončete Beat Story
Nina Williams	Třikrát dokončete Beat Story
Lei Wulong	Čtyřikrát dokončete Beat Story
Bryan Fury	Pětkrát dokončete Beat Story
Julia Chang	Šestkrát dokončete Beat Story
Kuma/Panda	Sedmkrát dokončete Beat Story
Heihachi Mishima	Osmkrát dokončete Beat Story
Combot	Devětkrát dokončete Beat Story

PS2 Haven

Po geniálním Ratchet & Clank přichází geniální Haven. Ano, jsme v plošinovkovém ráji. Vítejte!



Svět hry *Haven* je těžkým světem, takže pro vás máme pár základních tipů. V příštím čísle TipStationu nám snad zbude místo na kompletní návod...

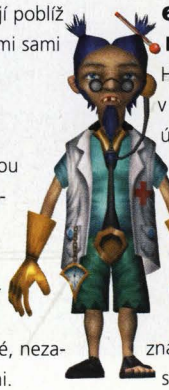
1. BEZ STAROSTI
Když na začátku utíkáte z hroutícího se dolu, nezapomeňte, že většinu děr v zemi můžete jednoduše přeskočit, takže se nesnažte je obejít. A neobtěžujte se sbírat předměty, v tomto okamžiku jsou vám k ničemu.

2. IDIOTI
Vesničané jsou hloupí. Ne snad, že by byli debilní, ale prostě je nepotřebujete ke svému životu a protože s nimi nemůžete hovořit, neztrácejte s nimi čas. Jediní, kteří vám jsou nápomocní, jsou ti, kteří stojí poblíž zajímavých věcí - a ti s vámi sami pohovoří.

3. ROZKAZ, PANE
Ani nepřátelští vojáci nejsou zrovna nejbystřejší. Obloukem se jim vyhněte a dají vám pokoj, dotkněte se jich a začnou střílet - v takovém případě se vyplatí utéci. Pokud to není nutné, nezatěžujte se soubojem s nimi.

4. GRINDUJTE
Až se poprvé objevíte ve Virescent Village, natrénujte si svoje grindovací schopnosti na fialovém lešení nalevo od startu. Grindování je v pozdějších sekcích hry opravdu obtížné, takže se trénink hodí, když o nic nejde. Ušetří pozdější nesnáze.

5. BOSS - SEISMECH III
Velké drápy, to je jeho poznávací znamení. Rozhodně se k němu nevydávejte zepředu, oběhněte skalnaté plošinky a vyhněte se mu. Dostaňte se mu k zádům a po cestě seberte laserový power-up a vystřelte v pravý okamžik. Opakujte pětkrát. Nezapomeňte, že některé plošinky boss postupně likviduje!



6. BOSS - CUTWATER FERRY
Hezký výlet na převozu se mění v noční můru, protože na vás zaútočí pirátské lodě. Běžte na konec své lodě, postavte se za zbraň a vystřílejte nepřátele, pak totéž opakujte na druhém konci. Soustřeďte se na zvláštní místa u nepřátelských lodí (nebojte, poznáte, která to jsou, protože postupně rudnou). Využívejte radar!

PS2 X-MEN: NEXT DIMENSION

Pro odemknutí absolutně všeho jděte do hlavního menu. Podržte L1 a stiskněte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ◎. Získáte mj. i Dark Phoenixe a Sentinel A. Brutala.

PS1 PRO EVOLUTION SOCCER 2

Nechcete-li z přímých kopů střílet rovnou do branky, podržte ↓ a ◎ pro načechrání míče. Trefte se do rohu malého vápna a soupeře čekají velké problémy.

PS2 LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Pro získání skvělého skóre kombinujte své útoky s odrážením (pomocí □). Pro zabití bahenní příšery

MALÉ TIPY

PS2 TY The Tasmanian Tiger

Tygři a ďáblové. My víme, co si myslíte, ale je mezi nimi velký rozdíl.

Ty je celkem přímočará hra, nicméně máme pro vás pár rad, aby se vám lépe začínalo. Pokud si někdy nebudete jisti tím, co udělat jako další krok, stiskněte start a zobrazí se vám mapa celého levelu. Herní informace vám sdělí, kolik Thunder Eggs jste nasbírali, kolik Bilbies zachránili a kolik jste našli Golden Cogs. Používejte kameru k pravidelnému rozhlížení, pokud byste náhodou něco přehlídli a taky dávejte pozor na hlavu své postavičky - za zajímavými předměty se totiž vždycky otočí. Pokud budete dlouho padat, opakovaně stiskněte křížek. Ty se pokusí dostat do bezpečí svými dvojitými bumerangy.

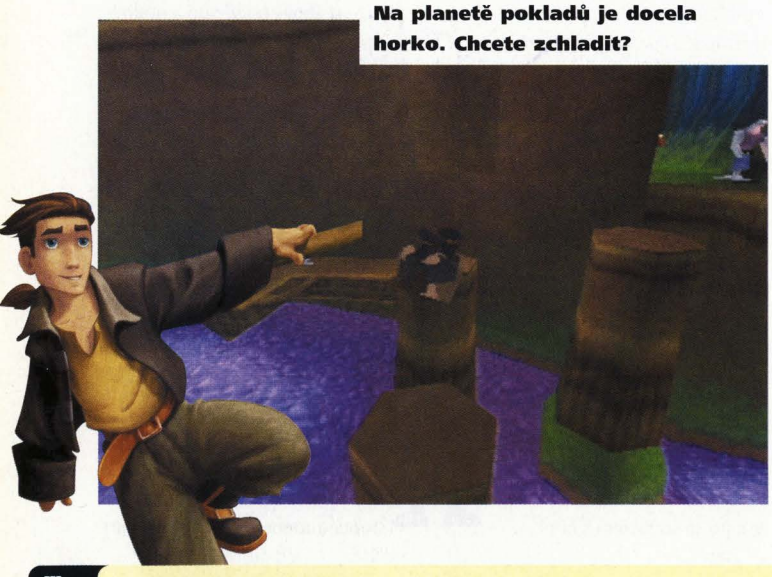
Zde je seznam několika obtížněji naleznutelných položek v prvním levelu Walk In The Park:

1. Potkáte Rangera Kena, který vás požádá, abyste z jeskyně dostali netopýry. Netopýry trefte bumerangem - k tomu použijte tlačítko L2.
2. Jeďte dolů po vodní klouzačce, která se nachází na jihozápadním okraji mapy. Když dorazíte k první smyčce, vyskočte směrem napravo a narazíte na Golden Cog. Projděte jeskyní a na jejím konci je Bilbie.

3. Další obtížný Bilbie se skrývá poblíž sekce, kde jsou jednotlivé plošiny pospojované kládami. Podívejte se dolů a uvidíte jednu z červených rostlin, které vás mohou vyplivnout do vzduchu. Seskočte z plošiny na kytku a najdete zde tři vyvýšené plošiny. Vyskákejte nahoru a na té nejvyšší najdete Bilbie.
4. Bilbie lze nalézt, i pokud vyskočíte z kládu, po které si to šine zvíře vypadající jako humr. Pod sebou uvidíte další červené rostliny.

PS1 TREASURE PLANET

Na planetě pokladů je docela horko. Chcete zchladit?



Zapomeňte na Disneye, tohle je docela kvalitní plošinovka. O pár stran dál najdete návod, ale pár tipů jsme přichystali i sem!

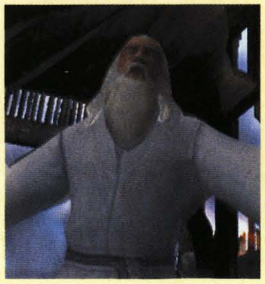
Nejprve k prvnímu bossovi - Scroop na vás hází barely, které musíte přeskakovat. Po několika přeskočených barelech se k vám dostane granát, který pomocí ⊙ přehoďte zpátky, nejlépe v okamžiku, kdy stojí a nehýbe se. Postupujte podobně až do omdlení, musíte ho trefit třikrát do různých směrů.

Co určitě dávno víte - v *Treasure Planet* je nespočet nejrůznějších bonusů. Abyste je našli všechny, nespěchejte a dejte si práci s prohledáváním všech říms a létajících plošinek. Používejte také rotující kameru (tlačítka L2 a R2), bez toho rozhodně všechny nenajdete.

Tip na výskoky - poté, co vyskočíte, nezapomeňte stisknout △ pro odemknutí skokanského kluzáku. Tím způsobem vás pád z žádné výšky neohrozí a přežijete i pekelné sešupy!

Tajné jeskyně - ano, i ty tu jsou! Hledejte poškozené lokace jako rozbité zdi a podobně. Rozbijte je střelou z pistole a pokud jste byli na správné stopě, odhalí se jeskyně, kde najdete nejrůznější poklady včetně filmových ukázek!

Malé tipy



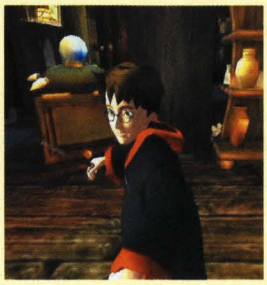
usekněte její chapadla a pak jí samotnou dorazte šípy.

PS2 GUNGRAVE

Stiskněte-li △ jako poslední úder do nějakého z herních bossů, uvidíte následně jiné video, než je obvyklé. Totéž platí, pokud bosse zničíte výhradně tímto tlačítkem.
Zkuste to!

PS2 HARRY POTTER 2

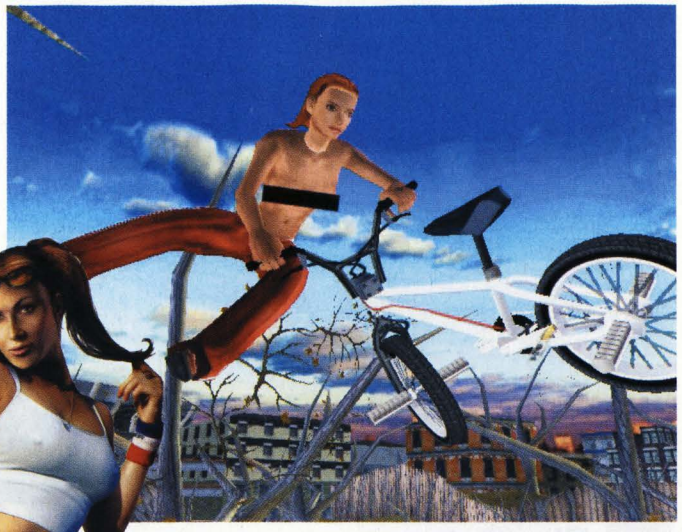
Ve druhém školním dni jděte trénovat Famfrpál a dokončete trénink s hodnocením B (nebo lepším). Za to získáte Nimbus 2000, který vám umožňuje ve dne létat kdekoliv po škole.



Malé tipy

PS2 BMX XXX

Dostat se na kole na prudký kopec není legrace, ale když na něm stojí nahé holky, motivace dělá divy!



Říká se, že jízdu na kole nelze zapomenout. Ale když při tom máte provádět naprosto šílené triky, máte pořád co se učit.

1. UČIT SE...

Pokud spustíte „challenge" a ztratíte čas, nesnažte se hned restartovat úkol, ale všechno si pečlivě procvičte nanečisto. Až teprve v okamžiku, kdy jste sebevědomí, začněte nanovo - ušetříte si spoustu času a stereotypní animace.

2. ZÁKLADY

Naučte se triky ve stunt parku. Snažte se naučit především snadnější triky, které vám však přinesou spoustu bodů. Zpočátku nemá smysl učit se šílené triky, protože v úvodních úkolech je ani nepotřebujete.

3. ZVOLTE SI JEZDCE

Hned na začátku si vyzkoušejte několik různých závodníků, Někteří jsou rychlejší, jiný obratnější. Zvolte si toho, který vyhovuje vašemu stylu, nejlépe podle svých slabin. Pokud jste dobří v tricích, je lepší zvolit rychlého, který vám pomůže v rychlostních sekcích.

4. ROZUMNÝ PŘÍSTUP

Jakmile spustíte nějaký „challenge", budete pokračovat v jízdě do směru, kde jste předtím jeli. Proto se vždy před jeho aktivací ujistěte, že jste na správném místě a natočení do správného směru. Jednoduché, ale pomůže!

PS1 Pro Evolution Soccer 2

Hledáte tajné týmy a stadiony? Máte po starostech!

Bohužel, musíme vás zklamat. Nejsou zde žádné cheaty, které by vám zjednaly přístup přímo k bonusovým týmům *PES2*, ale co, vždyť je to jedna z nejlepších her na světě a je taková zábava ji hrát! Pokud tedy chcete získat přístup ke klasickým týmům historie a chcete si zahrát s takovými esy, jakými byli Bobby Moore, Michel Platini či Marco van Basten, musíte provést následující:

Klasické týmy

Eternal England - Vyhrajte mistrovství Evropy s Anglií
Forever France - Vyhrajte mistrovství Evropy s Francií
Heroic Holland - Vyhrajte mistrovství Evropy s holandským mužstvem
Immortal Italy - Vyhrajte mistrovství Evropy s Itálií
Genuine Germany - Vyhrajte mistrovství Evropy s Německem
Beloved Brazil - Vyhrajte Americký pohár s Brazílií
Always Argentina - Vyhrajte Americký pohár s Argentinou

All-Star týmy

Euro Elite - Vyhrajte International Cup
World Elite - Vyhrajte International League

Nové stadiony

Vyhrajte Konami Cup a můžete hrát na skvostném Club House

Další skryté kousky

Zápas Národního anglického týmu proti All-Stars týmu - Musíte vyhrát International Cup a International League

Zápas Národního anglického týmu proti Klubovému týmu - Musíte zvítězit v Master League Division 1

PS1 Harry Potter and The Chamber Of Secret

Druhý díl je tu, návod o pár stran dál a tipy o pár centimetrů níže. Spokojeni?

FAMFRPÁLOVÁ LIGA

Jakmile se vám podaří sestřelit Draco Malfoye z jeho koštěte v zápase Nebelvír vs. Zmijozel, získáte přístup do famfrpálové ligy přímo z hlavní obrazovky. Teď můžete konečně naplno zužitkovat všechny ty tréninkové lekce, které jste absolvovali s Oliverem Woodem a vyhrát Quidditch Cup. Tak do toho, Nebelvíre!

NIMBUS 2000

Pokud budete plnit Oliverovy pokyny v tréninkovém režimu, můžete získat Zlatá křídla, a potom Nimbus 2000 z místnosti těsně vedle velké síně.

FOTOALBUM COLINA CREEVEYHO

Dokonce i když hlavní příběh dohrajete, budete se moci vrátit ke starým levelům, a to prostřednictvím fotoalba ve společenské místnosti. Tak se můžete vrátit ve hře zpět a získat karty, které vám předtím unikly.

FLIPENDO UPGRADE

Jakmile se vám podaří nasbírat 500 fazolí, navštivte malou místnost poblíž hlavního schodiště, kde získáte upgrade svého Flipenda. Nyní vám celá kouzelná hůlka bude svítit růžově! Tohle udělejte, co nejdříve to bude možné.

TROCHA UMĚNÍ

Když se vám podaří sesbírat všech 24 karet slavných čarodějnic a čarodějů, získáte přístup k místnosti vedle portrétů, kde jsou k vidění originální konceptní kresby od členů vývojářského týmu Argonaut a EA. Hezké!

PS2 The Getaway

Vaši kočku oddělali, syna unesli a férové řešení už není nemožné. Vítejte mezi londýnskými gangy!

Getaway je vždy spousta způsobů, jak selhat. Zde přinášíme takového základního průvodce k přežití, který vás snad udrží při životě do příštího čísla TipStationu, kdy se dočkáte kompletního návodu.

1. JEZDĚTE OPATRNĚ

Pokud zrovna nehoníte jiné auto, jezděte opatrně, abyste nepřilákali pozornost policie. Když se vám náhodou přihodí nehoda a vy jste nuceni ukrást nějaké auto, snažte se nekrást policejní (to je jasné), ale též se vyhýbejte prostředkům veřejné dopravy (jako jsou autobusy).

2. AŤ VÁS NĚKDO KRYJE

Je to celkem bizarní, ale policajti vám mohou být i užiteční. Pokud se totiž zrovna účastníte zběsilé palby a na místo dorazí policie, držte se stranou a policajti za vás možná sejmou několik nepřátel. Ostatně když od vás policajti odvedou pozornost, může to být jen dobré.

3. UTEČTE

V případě zásahu utečte co nejrychleji do bezpečí a někde v úkrytu zase naberte ztracenou energii. Gauneři vás budou jen zřídkakdy sledovat do už vyčištěné oblasti. Vždy se opřete zády o zeď, abyste stáli čelem ke směru, odkud by mohly přijít nějaké problémy.

4. ZACHOVEJTE KLID

Často k problémům dojde až poté, co nepřátelé zjistí, že do toho jdete fakt zostra. Proto zachovejte klid, nestřílejte a před každou misí se s prostorem důkladně seznamte. Tak aspoň prostředí důvěrně poznáte a zjistíte, kde je nejlepší se případně skrýt.

5. ŽÁDNÝ SPĚCH

Povětšinou není třeba, abyste bůhvíjak spěchali, když se chcete dostat na nějaké místo, a tak pokud za sebou objevíte policajty, jednoduše odbočte a pokuste se je setřást. I když se výrazně odchýlíte z cesty, není problém se po chvilce zase vrátit zpátky.

BOJUJTE JAKO LEV

Tohle je válka na londýnských ulicích a vy musíte bojovat, jak nejlepe umíte.

DOBŘE MIŘTE

Ovládací systém v *The Getaway* je upřímně řečeno úplně na houby. Je ovšem realistický v tom, že jediný způsob, jak poznáte, že míříte, je

podle děr po kulkách objevujících se v prostředí kolem vás. Rovněž musíte mít na paměti, že vzhledem k pomalému míření je obtížné zaměřit nepřátele, kteří jsou nad vámi anebo nalevo či napravo od vás. V těchto případech je dobré se skrýt za zdí, dostat se na horizontální úroveň s nepřítelem. Pak můžete začít pálit a pohybovat pistolí horizontálně, dokud vaše kulky nezasáhnou cíl. To je lepší postup než jít diagonálně, protože tak akorát budete střílet všude možně po místnosti, aniž byste měli možnost přesně zaměřit a trefit nepřítele.

DRŽTE SI ODSTUP

Klíčem k úspěchu v bojové situaci je sejmout nepřítele z dostatečné vzdálenosti. Pokud si je pustíte k tělu, začnou vás mlátit pistolemi, což vás - pravda, poněkud bizarně - vyřídí dříve než vlna kulek. A když vás nepřítel přece jen náhodou sejme pažbou své zbraně, vezměte si z toho příklad. Zapamatujte si, odkud se na vás vyřítil, a až na vás vyrazí po druhé, sejměte jej hezky z dálky - tak se mu skvěle pomstíte.

OKNEM

Nepřátelé v místnosti na vás normálně nezaútočí dříve, než vejdete do místnosti. A tak pokud má místnost okna nebo skleněné zdi, postavte se tak, abyste mířili přes sklo na nepřítele. Několika prvními ranami vysklíte okno, těmi dalšími zlikvidujete gaunera.

LIDSKÉ ŠTÍTY

Civilisté jsou obvykle hloupí a náchylní panikařit. Stačí vejít do veřejné budovy se zbraní a už šílí. Vy je nicméně můžete chytat a používat jako lidské štíty. Na druhé straně pamatujte, že ne vždy je to úplně užitečné. Někdy je totiž mnohem lepší postavit se doprostřed zmatenců a mířit na nepřítele. Je lepší efektivně sejímat gaunery (přičemž zároveň můžete nebohým civilistům dovolit, aby za vás schytali nějakou tu kulku), než brát rukojmí a zbytečně na sebe poutat pozornost.

DETONACE

Explodující sudy jsou skvělá věc, chcete-li sejmout několik nepřátel. Uvidíte-li nějaký výbušný materiál a kolem vás budou nepřátelé (anebo i jen jeden jediný), naběhněte si hlouběji do prostoru, čímž přilákáte další nepřátele, kteří se možná ještě neobjevili. Pokud se nějací objeví, utíkejte zase pryč a střelte do výbušných předmětů, čímž je sejmete všechny najednou.

Exkluzivně Driver 3

Test Mortal Kombat: Deadly Alliance Tomb Raider Hitman 2 Pride FC
Star Wars Clone Wars Silent Hill 2 DC MGS2: Substance The Getaway
Dead to Rights Vice City Simpsons Skateboarding Soutěž Red Faction 2

No.1 PRO PLAYSTATION 2

13. číslo právě v prodeji

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!
E-Adresa: tipstation@omegagroup.cz.
Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

PS1 DINO CRISIS 2

Jak zabiju Gigantosuruse v části Missile Silo? Vůbec netuším, jak na něj.

Jitka Loučková, Pelhřimov

Všimni si, že jsou na cestě dvě lahve s benzínem. Poté, co je použiješ, trvá zhruba půl minuty, než se naplní. Podívej se na jednu a zvol „YES". Když benzín začne vytékat, zapal ho Stuntgunem a pošli to na Gigantosaurusovu hlavu. Opakuj pětkrát a bude po něm.

PS2 METAL GEAR SOLID 2

Prosím, pomozte mi! Hraju *Metal Gear Solid 2* a dostal jsem se do části, kde musím vyfotit Metal Gear Ray. Obrázky jsem udělal, odevzdal je Otaconovi, ale pak se hra restartovala s Raidenem! Dělám něco špatně? Chci hrát znovu za Solida Snakea. Pokud mi odpovíte, daruji vám Afriku!

Pavel Koleš, Semily

Žádné strachy, Pavle - všechno je v naprostém pořádku. Ke všeobecnému zklamání fanoušků Snakea se po této části ovládání přepne na Raidena, se kterým hraješ v části Plant. A díky za tvou nabídku kontinentu,

ZÁKYSOVÝ SPECIÁL: GTA: VICE CITY

Nejproblematičtější hra měsíce? Bez nejmenších problémů se jí stala *GTA: Vice City*.

Blbé cheaty

Zadal jsem cheat pro šílené chodce a uložil si hru. Teď už mě ale obtěžuje, jak se mnou všichni bojují, ale cheat mi nejde deaktivovat. Co mám dělat?

Petr, přes e-mail

Nic. Jakmile jednou cheat uložíš, už se ho nezbavíš. Takže máš smůlu a jediné, co můžeš dělat, je začít novou hru, nebo využít nějakou starší uloženou pozici.

Helikoptéra

Slyšel jsem, že je ve *Vice City* helikoptéra Apache. Je to pravda? A pokud ano, kde ji najdu a jak ji získám?

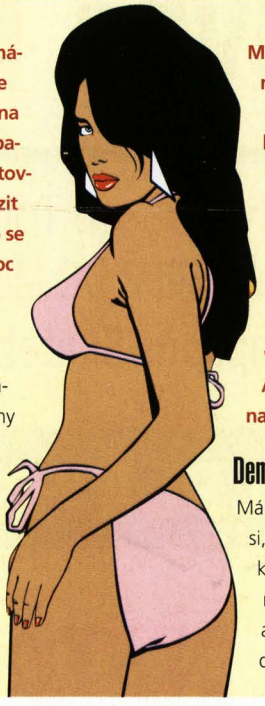
Tomáš z Prahy

Ano, je tu helikoptéra s názvem Hunter, která může střílet rakety. Je odemčena poté, co získáš všechny balíčky, kterých je přesně stovka. I tak ji však musíš zcizit z vojenské základny a to se vojákům samozřejmě moc nelíbí.

Kde je konec?

Dokončil jsem všechny základní mise, sebral všechny balíčky a našel všechny skoky, ale stále mám strašně daleko ke 100% dokončení. Co jiného ještě musím udělat?

Jirka z Kladna a další čtenáři



Musíš splnit také všechny mise pro policii, požárníky i záchranku. A také doručování pizzy. Dále je třeba dokončit všechny stunt režimy v Hot Wheels aréně, vykrást všech 15 obchodů a vlastnit všechny budovy. A možná ještě něco navíc.

Demolition Man

Mám problém v téhle misi, nevím, jak splnit úkol. Jsou tu nějaké miniaturní helikoptéry a nálože, které mám dodat na určená místa, ale nějak to nezvládám v časovém limitu. Co s tím?

Marek z Litvínova

Tak tady jsme krátcí. Způsob řešení téhle mise je jen jeden a časový limit patří mezi benevolentnější v téhle hře, takže pokud máš problémy tady, za krátko narazíš na daleko větší překážku. Alespoň pár rad: začni odshora, od nejvzdálenějšího místa pro výbušninu, o to lehčí to budeš mít později. Své nepřátele můžeš snadno zlikvidovat ostrou vrtulí, ale musíš letět velmi nízko. Svou helikoptéru ovládej jemně, vyhni se jakýmkoliv trhavým pohybům. Více najdeš v návodu na straně 42.

Zpropadené káry

Mám docela problémy s ovládáním vozu. Mám poměrně malou televizi

ale nemyslím, že bychom o něj měli zájem. Ostatně, v redakci nemáme dost místa.

PS2 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Zakysl jsem se v *Residentovi*, kde jako Claire bojuji s Nosferatu. Nemohu ho udolat, neustále mne otravuje.

Marek, přes e-mail

Jo, Nosferatu je pašák a nemá slitování. Kromě svého jedu tě také může srazit ze střechy. Ale to se ti určitě nestane, protože se vybavíš Sniper Rifle a zamíříš přímo na jeho ďábelské srdce. Sedm kulek ho pošle do věčných lovišť. Pokud se k němu z nějakého důvodu budeš muset přiblížit, velmi účinné je použít nůž (samozřejmě pokud zamíříš na srdce).

a ostatní auta tedy vidím na poslední chvíli - obvykle se jim nedokážu vyhnout. Ovládání navíc není zrovna dvakrát věrné a přesné. Poradíte mi něco?

Roman z Blahovic

Experimentuj. Vyzkoušej různé typy, některé jsou rychlé, jiné pomalé a liší se samozřejmě i v ovladatelnosti. Vřele doporučujeme především motorku. Je prakticky nezničitelná (i když náraz stojí nějakou tu energii tvou postavu) a vejde se všude. A pak ještě jeden skvělý tip - na východní části mapy se můžeš snadno a velmi rychle přesouvat mezi jižní a severní části po širokém pruhu pláže. Samozřejmě k tomu ale potřebuješ nějakou tu off-road káru.

PS1 ROGUE SPEAR

Dostal jsem k Vánocům tuhle hru. Vypadá celkem dobře, ale mám s ní docela problémy. Připadá mi obtížná, nenašlo by se u vás několik tipů? Díky!

Josef, přes e-mail

Jasně, tady jsou. Předně používej co nejčastěji infrared. Najdeš s ním nepřátelské pasti i samotné nepřátele. Herbert sensor udělá stejnou službu, ale nevýhodou je, že jsi při jeho používání neškodný, protože nemůžeš střílet a navíc ti prozradí jen nepřátele, které jsou skutečně blízko. Když střílíš, pal v dávkách, protože při dlouhé palbě výrazně klesá přesnost. A nezapomeň do uzavřených prostor vždy nejdříve hodit světelné rakety, které nepřátele oslní. Dále se vždy před bojem ujisti, že máš plný zásobník, protože není horší situace, než když ti při střelbě dojde munice. A nakonec - pokud znáš přesnou lokaci nepřítele v místnosti, vlez tam úkrokem tak, abys ho měl přímo před očima.

PS2 TIME CRISIS 2

Můžete mi, prosím, pomoci s finální potvorou? Vůbec netuším, jak ho mám zlikvidovat a už mě to dost štve. Pomoc!

Šimon Jiránek, Liberec

Soustřeď se na podstavec satelitu a jeho zbraně. Právě na ně musíš mířit všechny své střely. Poté se soustřeď na laser - jakmile se začne otáčet, využij volného času k zastřelení Diaze, který se tu objeví. Pár dobře mířených rad tě laseru zbaví jednou provždy. Nyní už stačí trefit jen Diaze nebo hlavní část satelitu. Tady už bys neměl mít žádný problém.

PS2 SMASH COURT TENNIS

Mám v téhle hře problém absolvovat Wimbledon challenge. Tahle jinak dobrá hra se mi tím trochu znechutila, vůbec nemám nejmenší šanci - poradíte?

Kamil Růžek, Cheb

ZDE JE POSTUP:

1. PROVEĎ ALESPOŇ JEDNO ESO PROTI POČÍTAČI (120 BODŮ)

Tohle je celkem jednoduché, prostě ho umísti dolů doprostřed a soupeř nemá šanci. Hlavně nesmíš podání zkazit, nebo ještě v horším případě udělat dvojchybu.

2. POMOCÍ SMEČÍ A TZV. FLAT (TVRDÝCH) ÚDERŮ ZÍSKEJ VÍCE NEŽ ČTYŘI BODY (240 BODŮ)

Donuť své soupeře zahrát slabé údery tak, že je dostaneš do úzkých, aby míček odehráli jen s největším vypětím sil. Pak už jen zasmečuj zpátky. Nejlépe je to provést hned po podání, které provedeš tak, aby ho jen tak tak returnovali a nahráli vám přímo na ránu.

3. ODEHRAJTE VÍCE NEŽ TŘI DROP VOLEJE V ŘADĚ (360 BODŮ)

Tyhle údery nejsou vůbec obtížné, ale horší je umožnit protivníkům, aby je zvládli odehrát. Doporučujeme provádět ve chvíli, kdy je soupeř blízko u sítě.

4. OTOČ HRU A VYHRAJ DVA GEMY ZE STAVU 0-40 (720 BODŮ)

Tohle už je trochu obtížnější - musíš totiž záměrně prohrát tři body, a to ve dvou gemech pro sobě! Tady je každá rada zlatá, prostě se snaž hrát co nejlepší tenis.

5. ZAHRAJ VÍCE NEŽ PĚT BODŮ S POMOCÍ TOPSPIN LOBU (1200 BODŮ)

Lob asi vysvětlovat nemusíme - je zkrátka třeba přehodit soupeře. V této části turnaje už to není jednoduché, takže se nejdříve musíš snažit dostat ho co nejblíže k síti a pak ho přelobovat.

PS1 RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Mám potíže s bossem jménem Clark. Jak na něj?

Jirka, přes e-mail

Abys zastavil Clarka, musíš zastavit roboty-piráty, kteří ho ovládají. Použij tlačítka na zdi pro aktivování laserů. Získej Clarkovu pozornost a naveď ho do laserů. Když se dostane na zem, střílej do ovládacího boxu na jeho zádech. Opakuj, dokud ho nezničíš. Zachraň Teensie a pokračuj dál! Snadné!

Nejčastější dotazy

No a to je tak všechno, co se mi tu za posledních pár měsíců nahromadilo. Teď si půjdu pořádně dáchnout, ale ještě než usnu, poradím mnoha z vás, kteří nám neustále píší o to samé. Tři nejčastější dotazy...

PS1 Hra: TOMB RAIDER

Otázka: Jak svléknout Laru Croft?

Hohó! Ano, víme o této neslýchané fámě. Prý existuje cheat, který zadáte na obrazovce při přerušení hry a Lara si sundá všechno oblečení a bude pobíhat po lese (či kde se to právě nacházíte) úplně nahá. Jenže všechno je jinak. Tenhle Svatý grál cheatů, o kterém si svého času všichni šuškali, ve skutečnosti nebyl nikdy nalezen. A je téměř jisté, že vlastně vůbec neexistuje. Smůla.

PS2 Hra: HALF-LIFE

Otázka: Jak zneškodnit finálního bosse?

Než se pustíte do Nihilantha, musíte zničit jeho energetické zdroje. Těmi jsou žluté krystaly nahoře na zdi, do kterých stačí pustit pár výstřelů z RPG a víckrát už je neuvidíte. Nyní vyskákejte pomocí jump-padu co nejvýše a začněte do potvory šít vším, co máte. O úspěchu této strategie se přesvědčíte tím, že okolo Nihilantha začnou létat elektrické výboje, a po chvíli už sledujete jeho smrtelné křeče. Pokud by vám kdykoliv během finálního zápasu došla munice, stačí, když se pomocí teleportů, které po vás Nihilanth bez ustání hází, necháte přenést do jiné lokace, kde se dá posbírat ledacos užitečného.

PS1 Hra: SILENT HILL

Otázka: Jak správně zahrát na piáno?

Správnou odpověď na tuto otázku najdeš poblíž piána, ale vzhledem k nezbytné znalosti angličtiny (a na tomto místě navíc náročné) tu „končí" hodně z vás. Tak tedy, správnou kombinaci naleznete na obrázku.

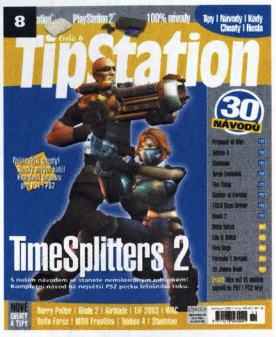
Archiv TipStation

CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU?
MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...

9 návodů: Final Fantasy VI, Tomb Raider 2, Alone in the Dark 4, Metal Gear Solid 2, Headhunter, Max Payne, Dropship, ICO, Wipeout Fusion.

12 návodů: mj. Final Fantasy VI, Chase The Express, Resident Evil 2, Xena, Tomb Raider 2, Half-Life, Red Faction, Baldur's Gate, MGS2, State of Emergency, Herdy Gerdy, Maximo

22 návodů: např. Rayman 2, FIFA WC, Resi 2, TR3, FF4 a 5, SW: Phantom Menace, E.T., Ape Escape, FF10, MOH: Frontline, Spider-Man: Movie, Deus Ex, F1 2002, Commandos 2, GTA3



30 návodů: např. TR3, Lilo and Stitch, Delta Force, Start Little 2, FireBugs, 2x Duke Nukem, F1 Arcade, Blade 2, Prisoner of War, TimeSplitters 2, Tekken 4, Stuntman, Thing

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

Alex Ferguson's Player Manager 2002 - PSM52
Ape Escape - TS7
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6
Blade 2 - TS8
Broken Sword 2 - TS7
Capcom Vs SNK Pro - PSM54
Commandos 2 - TS7, TS8
Crash Bandicoot - TS7
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Digimon Rumble Arena - PSM57
Digital Card Battle - PSM54
Duke Nukem: Land of the Babes - TS8
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
E.T. - The Extraterrestrial - TS7
F1 2002 - TS7
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
FireBugs - TS8, PSM58
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Grand Theft Auto 3 - TS7
GT Concept 2000 - TS8
Half-Life - TS6
Herdy Gerdy - TS6
Italian Job, The - PSM57
Chase The Express - TS6
Largo Winch - PSM58
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
Maximo - TS6
Medal of Honor: Frontline - TS7
Men in Black 2 - TS8
Metal Gear Solid 2 - TS6
Next Generations Tennis - TS8
No One Lives Forever - TS7
Panzer Front Bis - PSM51
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM51
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Faction - TS6
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Smash Court Tennis - TS7
Soldier of Fortune Gold - TS8
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Ester Electro - PSM58
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stuart Little 2 - TS8, PSM56
Stuntman - TS8
Tekken 4 - TS8
Thing, The - TS8
TimeSplitters 2 - TS8
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Turok Evolution - TS8
Ultimate Fighting Challenge - TS8
V-Rally 3 - TS8
Way of the Samurai - TS8
World is Not Enough, The - TS8
Xena Warrior Princess - TS6

ARCHIV PSM & TIPSTATION

TELEFONICKÉ OBJEDNÁVKY: 283 871 633

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 230 Kč u posledních pěti čísel, 190 Kč u starších čísel, každé čtvrté je navíc zdarma. Cena TipStation je 80 Kč (od 7. čísla je cena 175 Kč). K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O. BOX 104, 170 04 Praha 7, a pak již jen čekejte na naši zásilku...

☐ PSM11 ☐ PSM13 ☐ PSM16 ☐ PSM14 ☐ PSM15 ☐ PSM18 ☐ PSM21 ☐ PSM22 ☐ PSM23 ☐ PSM24 ☐ PSM26 ☐ PSM28
☐ PSM29 ☐ PSM30 ☐ PSM34 ☐ PSM35 ☐ PSM36 ☐ PSM37 ☐ PSM38 ☐ PSM40 ☐ PSM 41 ☐ PSM 42 ☐ PSM 43 ☐ PSM 44
☐ PSM 45 ☐ PSM 46 ☐ PSM 47 ☐ PSM 48 ☐ PSM 49 ☐ PSM 50 ☐ PSM 51 ☐ PSM 52 ☐ PSM 53 ☐ PSM 54 ☐ PSM 55 ☐ PSM 56
☐ PSM 57 ☐ PSM 58 ☐ PSM 59 ☐ PSM 60 ☐ TIPST. 2 ☐ TIPST. 3 ☐ TIPST. 4 ☐ TIPST. 5 ☐ TIPST. 6 ☐ TIPST. 7 ☐ TIPST. 8

Jméno: _____ **Město:** _____

Ulice: _____ **Telefon:** _____

PSČ: _____ **Podpis:** _____

Hráči pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

Slovenští předplatitelé:
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

Harry Potter and The Chamber of Secrets

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Argonaut ■ **RECENZE:** PSM58 - 8/10

Hra bohatě rozmanitá a výrazně lepší než první díl.

Vydejte se s námi za druhým dílem dobrodružství světoznámého kouzelnického učně se zjizveným obličejem.

CHALUPA

Nejdříve si musíte protrpět menší trénink, takže začněme. Následujte kamaráda a promluvte si s ním. Hra předpokládá, že jste hráli i předchozí díl, proto vám o kouzlení moc neřekne. Jděte tedy k bedně a ⊗ zakouzlete kouzlo Flipendo. To o kousek odsune bednu. Takto odšoupněte obě bedny až nakonec a pak po nich přeskákejte na půdu. Nyní vás bude čekat první minihra - chytání trubek. Šipkami ovládáte truhlu, do níž musíte chytat trubky, které po vás hází démon. Ke konci tempo znatelně zrychlí, ale i tak se dá uhrát čistý štít. Po nachytání 60 trubek se společně s Ronem vydáte najít jeho otce, který je kdesi v zahradě.

ZAHRADA

Doběhněte ke kamarádovi a nabitým flipendem (podržte ⊗, dokud hůlka nebude jasně svítit) rozbijte sud bránící v cestě dál. V dalším obraze vás bude čekat Ginny. Dá vám za úkol pomocí Puffskeina zlikvidovat keříky fazolí. Zde získáte první kouzelnickou kartu. Vydejte se brankou za Ronem a jeho otcem. Kouzlem Wingardium Leviosa budete muset nadzvednout předměty v ohradě, přenést je nad kameny a z výšky předmět upustit. Z posledního vypadnou rukavice, které vám pak Ronův otec daruje. Další disciplínou je házení skřítkem. Podstata tkví v tom, že musíte ◎ namačkat určitou rychlost Harryho otáčení a poté skřítka hodit. Kromě normálního ohodnocení za hození můžete získat bonus za trefení jedné ze čtyř věcí ukázaných na začátku (v rámečku naleznete vypsané bonusy), pokud se vám povede udělat nový rekord, můžete pokračovat dál ve hře. Za překonání rekordu a jeho navýšení nad 800 získáte další kouzelnickou kartu. Po první minihře bude následovat další, tentokrát duel s jedním z dvojčat. Za vítězství nezískáte nic, ale budete moci postoupit dál ve hře.

V malém lesíku se vydejte rovně, dejte si pozor na sekačku, ze které po zneškodnění vypadne fazolka, a okolo úlu doběhněte k brance. Včely nelze nijak zneškodnit, musíte je oběhnout. Na zahradě u malých stromků vyperte pračce přádlo Jinxem a pak si ji levitačním kouzlem přemístěte tak, abyste po ní mohli vylézt nahoru na stromy a na druhé straně seskočit dolů. Leviosou přeneste kámen na velké tlačítko na zemi a odemkne se branka. V dalších lokacích musíte udělat to samé, abyste se dostali dál.

V obraze s rozdvojující se cestou jděte nejdřív nalevo a zneužijte pračku k získání kouzelnické karty. Později se sem budete moci vrátit. Před rozvodněnou řekou porazte nabitým flipendem strom a po něm pak přeběhněte na druhý břeh.

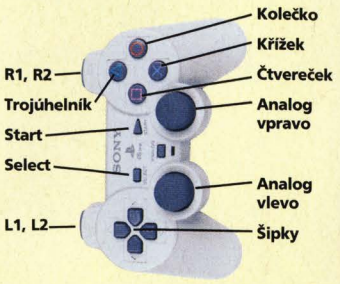
Znovu se setkáte s Ginnou, která vás poprosí, jestli byste jí pomohli získat nazpět náramek, který její puffskein snědl. Stačí jen jedna rána a je to. Další mezihra je klouzačka. Pouze dojedete na konec, při čemž si posbíráte pár fazolí.

Nyní budete mít šanci získat další z kouzelnických karet. V druhé části (až budete moci sbírat klíče na opravu) se vám možná podaří vjet do zastavěné chodby po pravé straně. V ní pak najdete hledá-

Bonusy

Házení se skřítkem	Zahrada
Trefení včelího hnízda	250
Trefení auta	200
Vyděšení žáby	150
Trefení telefonní budky	100
Házení se skřítkem	**Zimní zahrada**
Ptačí budka	250
Strašák	200
Převrácená káď	150
Obří vajíčko	100

OVLADÁNÍ



CO JE CO

Křížek » Kouzlení
Čtvereček » Akce (rozhovor, otevření dveří atd.)
Trojúhelník » Pohled/zaměření
L2 a R2 » Pohyb kamery
R1 » Zaměření cíle
D-pad a levá páčka » Pohyb

nou kartu. Později se sem budete moci vrátit, takže nezoufejte, pokud se vám kartu nepodaří najít.

BRADAVICE

Dostane se vám vřelého uvítání. Strom si bude s Ronem v autě pohazovat jako s míčkem a vy ho budete muset zneškodnit střelami namířenými do otevřené pusy.

Celý hrad Bradavice je jedno velké bludiště, proto pokud se moc neorientujete, neuhýbejte z cesty. Tajné chodby můžete nalézt za plochými knihovnami a některými obrazy. Z důvodu nedostatku prostoru budu na tyto lokace, které nejsou nutné k dohrání, pouze upozorňovat, ne je zcela rozepisovat.

Dolní Bradavice

Vydejte se za Ronem a po cestě si sbírejte fazole. Seznamte se s Colinem a jeho fotoaparátem, později na něj narazíte jak vás fotí, porozhlédněte se po místnosti a najděte tajnou chodbu (v ní si přilepšíte hromadou fazolí, kartou a deseti mincemi pro Nebelvír za sestřelené knihy). V sousední chodbě vám Ron ukáže Lockhartovu pracovnu. Za knihovnou je další karta, ale pro tu se budete muset vrátit, až se naučíte kouzlo proti černé magii.

Ve východním křídle se můžete později v tajné chodbě pod schody stavit pro fazole, sedmdesát bodů a kartu. Vyběhněte po schodech k Ronovi a po rozhovoru s ním se vydejte do knihovny nad přilehlými schody. V knihovně se vydejte chodbou ukrytou za regálem a naleznete za ní kartu kouzelníků. Potom se v hlavní knihovně vydejte za kamarádkou Hermionou, která vám poví heslo od obrazu. Vraťte se k Ronovi a projděte obrazem do místnosti Nebelvíru. Od dvojčat si můžete koupit pět kouzelnických karet. Za sochou v rohu můžete v několika duelech vyhrát kouzelnické karty. Ve fotoalbu na stole si můžete připomenout předchozí úkoly a znovu se pokusit získat nevyhrané karty.

Hodina herbologie

Vydejte se chodbou vedoucí za knihovnou. Naproti dveřím chodby, z níž vyjdete, je tajná chodba, kde můžete získat dvacet mincí a později i kouzelnickou kartu. Odtud vás cesta zavede až před dům. Ron vám ukáže směr, kterým je učebna.

Stejně jako v prvním díle i tady vás nejdříve čeká souboj s časem, učení se kouzla a potom jeho praktické použití. Za překonání rekordu v doběhnutí na hodinu získáte odměnu i body pro Nebelvír a za naučení se kouzla na nejvyšší úroveň pohár. Při praktické zkoušce musíte zachránit minimálně tři Mandraky (zničíte slimáky a vytáhnete keřík ze země) a za záchranu všech pěti dostanete jako odměnu padesát bodů.

Trénink létání na koštěti

Při cestě za Oliverem Woodem narazíte na spolužáka a ten vás upozorní na tajnou chodbu za stěnou, u které stojí. V ní můžete získat jen pár fazolí. Doběhněte až k hlavní bráně a přeběhněte most. Můžete teď získat dalších sto bodů pro Nebelvír. Odměna za perfektní průlet jsou čtyři zlatá křidélka, máte se proč snažit.

Hodina obrany proti černé magii

Další mezihra na sebe dlouho nedá čekat. Rychle se vydejte za Ronem a dejte si pozor na to, aby se od vás příliš nevzdálil. Poté, co dorazíte k Hagridovi, bude následovat trochu nechutná minihra, snad se vám neudělá nevolno.

Po návratu do hradu se můžete vydat do horní části budovy na výuku. Podobně jako u minulé hodiny i tady můžete získat dva poháry. Jeden za překonání rekordu v příchodu na hodinu a druhý za precizně naučené kouzlo (třída A).

Zemřeninová párty

Hned, jak skončí hodina, narazíte na Nicka. Ten vám poví o slavnosti mrtvých pořádané v jeskyních. Proběhněte celé Bradavice do části, kde jste se poprvé objevili, a zavítejte do jeskyní. Přes jámu v tuto chvíli nemůžete, takže se vydejte napravo a pak zahněte vlevo. Proběhněte zaslizovanou arénu a prozkoumejte oboje dveře vedoucí z místnosti. Za každými z nich naleznete páku vysouvající ostrůvek v propast. Potom po ostrůvcích můžete přeskákat a jít až na samotnou oslavu.

Malý zakomplexovaný skřet sebere Ronovi dárek pro Nicka a vy ho budete muset získat zpět. Nejde o nic jiného než o obyčejné sestřelování terče, žádný problém. Hned po slavnosti se naučíte míchat lektvar, ale žádné hodnocení za to nedostanete, škoda.

Famfrpál

Po rozhovoru s ostatními a přenesení se do další kapitoly bude ná-

sledovat mezihra Házení skřítkem, ve které znovu můžete získat kouzelnickou kartu. Po vyházení se dosyta se konečně odeberete k hřišti Quiditch Pitch.

Syčáci ze Zmijozelu si to s vámi chtějí rozdat ve Famfrpálu. Ze všeho nejdřív se vám musí povést mu zrušit létající koště. Teprve pak se můžete vydat pronásledovat zlatonku.

Diagon Alley

Nemusíte mít strach, že by vás čekala horská dráha v bance, té jsme si užili posledně víc než dost. V celém městě jsou jen dvě místa, kam se dá zajít. V jednom musíte splnit úkol v podstatě totožný se sestřelováním Peevese a laskomin na párty a druhý úkol spočívá v tom, že najdete třesoucí se balíček, jednou do něj střelíte a pak picnete vyletivší mouchu. Těch je dohromady pět. Potom jděte k bráně města, kde na vás bude čekat Hagrid.

Duel

Ve hře se několikrát budete muset zúčastnit kouzelnického duelu. Musíte soupeře zlikvidovat pomocí kouzla Jinx a nebo Special Jinx. To vypadne z červeně blikajícího předmětu, když se ho soupeři podaří zasáhnout. Použít ho můžete pouze jednou, pak musíte počkat, než vám vypadne další.

Přeměňovací nápoj

K tomu, abyste se přeměnili v Malfoyovy přisluhovače, budete potřebovat jejich vlasy. Jako zástěrku můžete využít souboj v jídelně. Nejdřív sledujte Rona k místnosti Nebelvíru (za první knihovnou, kterou budete cestou z toalety míjet, naleznete kouzelnickou kartu) a pak do jídelny. Porazte Mafoye v duelu a následně pak i hada, kterého poraženec vyčaruje.

Po krátké mezisekvenci se konečně napijí Harry a Ron kouzelného nápoje a promění se v poskoky. Další minihra, která vás čeká, je v podstatě ta samá, jako když jste sledovali Rona v lese. Nakonec se stejně nic podstatného nedozvíte, ale aspoň jste si mohli nasbírat něco fazolí. Po návratu na dámskou toaletu vás načape nervní duch a začne po vás házet vše, co se dá na toaletě nalézt. Stačí, když přežijete nálet prkýnek, štětek a toaletních papírů, dokud nevyprchá účinek lektvaru.

Obrana proti černé magii II

Pan profesor vám věnuje soukromé lekce ve své kanceláři. Tu naleznete, když z haly, kde je vchod do skrýše Nebelvíru, půjdete jakoby zpět do jeskyně. Samotné naučení kouzla je stejné jako na normální hodině, dokonce i praktického cvičení se vám dostane. Poté, co zdoláte překážkovou dráhu, vás začnou honit tři Amorci a budou po vás střílet šípy. Nezastavujte se a pořád před nimi utíkejte, dokud se jich nadobro nezbavíte.

Za Hagridem

Možná si vzpomínáte na pasáž v prvním díle, kde jste museli nepozorovaně sledovat chlapíka s lucernou. To vás čeká i zde, tentokrát ve venkovním prostředí. Až dorazíte k Hagridovu obydlí, bude vás čekat další cesta. V obraze se dvěma rozpadlými mosty najděte zamaskovaný tajný východ. Za ním je kouzelnická karta. Doběhněte až k velkému pavoukovi a pohrajte si se čtveřicí stromů držících pavoukovi pavučinu. Do vzniklého otvoru pak sami skočte.

Tajemná komnata

Po návratu do Bradavic se vydejte za profesorem Lockhartem. Dveře chodby sousedící s kanceláří jsou zavřené, takže budete nejdřív muset absolvovat malou překážkovou dráhů. V místnosti s víry se chvíli dívejte, v jakém sledu se mění, a potom bezpečně projděte dál. Až se dostanete k profesorovi, bude následovat zkouška zdatnosti ve formě duelu.

Po duelu vás bude čekat cesta do samotné zakázané oblasti. V místnosti se třemi spuštěnými plošinkami prozkoumejte chodby za dveřmi nalevo a na konci každé z nich naleznete tlačítko zvyšující jednu ze tří plošin. Poté, co budete moci vyskákat do horní části místnosti, bude následovat finální souboj.

Finální souboj s hadem

První část souboje je naprosto triviální záležitostí. Jde o duel mezi vámi a hadem, s tím, že hada zraníte jen tehdy, když se mu trefíte Flipendem do otevřené tlamy. S tím byste neměli mít žádné potíže.

Na druhou část souboje dostanete od ptáka ohniváka meč, kterým teď budete muset odrážet lasery, které na vás bude had pouštět. Až začne vysílat smrtící paprsek, podržte ⊗ a šipkami směrujte odraz zpět do tlamy. Dávejte si pozor na jed na zemi a na „vysavač". To je k plazovi asi vše.

Konec?

I když dojely titulky, pořád ještě máte možnost získat promeškané kouzelnické karty. V místnosti Nebelvíru si prohlédněte Collinovo album a v něm si můžete vybrat, pro jakou kartu se chcete vydat.

Lukáš Kolínský

Oficiální Český

PlayStation® Magazín

» UPŘÍMNÉ RECENZE A PŘESNÉ TIPY
» CD PLNÉ SKVĚLÝCH DEM
» EXKLUZIVNÍ NOVINKY

Nadupaný disk 11 PSone™ HER!
Nejlepší hry roku 2002! PLUS *Treasure Planet*!

NEJPRODÁVANĚJŠÍ PSONE MAGAZÍN NA SVĚTĚ!

Hratelná dema! • Upřímné recenze! • Exkluzivní zprávy! • Profi tipy!

ROZSÁHLÝ NÁVOD

13 STRAN O HARRY POTTER 2

Všechny mise rozebrány, podrobné mapy, tipy, rady a odhalení všech bonusů. PSM kouzlí!

PŘEDSTAVENÍ JINX

ODHALENÍ VŠECH NOVÝCH HER

Představujeme plošinovku od Sony a všechny nově ohlášené hry. Odhalujeme budoucnost!

PLAYSTATION TŘI?

S ČÍM SI BUDETE HRÁT ZA PĚT LET

Přehled všeho, co se ví, tuší či šuška o příští generaci PlayStation. Jak bude vypadat?

60. ČÍSLO K DOSTÁNÍ U VŠECH DOBRÝCH PRODEJCŮ!

FIFA 2003

Letošní FIFA sice není zdaleka tak dobrá, jak jsme si přáli, ale fotbal je přeci jen fotbal.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Electronic Arts ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** Electronic Arts ■ **RECENZE:** PSM 58 - 5/10

Poměrně odbytá fotbalová hra, která kazí jinak dobré jméno série.

OBRANA

Důsledná obranná činnost je v každé fotbalové hře základem úspěchu. Především proti silným soupeřům musíte zvládat obranné zákroky dokonale a příliš nefaulovat, jinak budete dostávat pořádné příděly. Ve středu hřiště rychle přistupujte k soupeři, obtěžujte ho, napadejte a snažte se o čisté vypíchnutí míče, skluz je vcelku zbytečným rizikem. Pokud se ovšem protivníkovi podaří vniknout do vaší obrany a smrdí to gólem, je čas na rázný zákrok. Pomocí tlačítka ⊗ se přepněte na nejbližšího hráče a sprintujte směrem k unikajícímu soupeři. Pokud jste u něho včas, můžete se ho pokusit zastavit klasickým vypíchnutím, většinou ale už není čas na džentlmenské zákroky a přichází ke slovu agresivní obrana. Varujte se však skluzu zezadu - může vás to stát červenou kartu.

KOMBINACE

Fotbalové simulátory jsou v poslední době propracovanější a odklánějí se od arkádové jednoduchosti. Také ve *FIFA 2003* už nestačí jen stisknout ⊗ a čekat, že míč přistane na noze spoluhráče. Směr nahrávky i síla stisku tlačítka musí být precizní, jinak míč končí v autu, na noze soupeřových hráčů nebo je tak nepřesný, že ho spoluhráč nemůže dostihnout. Důležité je dávat míč včas od nohy a vždy směřovat přihrávku na konkrétního hráče, pokud zahrajete míč jen tak nazdařbůh, v 99 procentech ho získá soupeř.

Proti předcházejícím dílům série *FIFA* už není příliš funkční posílat dlouhé pasy na útočníky. Většinou je zastaví obrana a navíc prakticky nemáte téměř žádnou šanci být přesní. Takže zbývá jediné - přihrávat na krátkou vzdálenost a pokusit se realizovat nějaký útočný nápad. Bohužel často zůstane jen u nápadu, protože tenhle fotbal neumožňuje žádné fantastické kombinace, jaké známe například z *Pro Evolution*.

ÚTOK A STŘELBA

Průnik po straně a centr před branku - to bývá dobrá fotbalová zbraň, zvlášť když máte nějakého dobrého střelce ve vápně. Zatáhněte míč až k brankové čáře a centrujte, přičemž ovšem musíte použít D-pad k co nejpřesnějšímu nasměrování centru. Když se to povede, útočník může zakončit akci hlavičkou nebo střelou z voleje. Je ovšem pravda, že je to v našem případě tak trochu utopie - *FIFA 2003* není v tomto směru moc vstřícná a takových branek padá skutečně málo. Chce to prostě trénink a hlavně kousek štěstí, abyste se s centrem trefili. Mnohem účinnější jsou už výše zmíněné kombinace s následnou střelbou ze středních vzdáleností (zhruba tak pět metrů před velkým čtvercem) nebo průnikem kolem obránce. Tady si tvůrci hry vzali dobrý příklad z již zmiňovaného *Pro Evolution* - předkopněte si míč podél obránce a už v okamžiku dobíhání stiskněte tlačítko pro střelbu a natočte analogový ovladač do správného směru: hráč pak už automaticky tvrdě vystřelí.

Střelbu je třeba nacvičit, i tady rozhoduje síla stisku tlačítka a zároveň způsob, jakým podržíte směrová tlačítka či analogový D-pad. Pokud dáte do střely moc síly, většinou přestřelíte nebo minete branku, jestliže vystřelíte slabě, brankář míč zachytí.

PENALTY

Namířit penaltu do jednoho z horních rohů branky je dobrý nápad, protože tam většinou nemá šanci ani sebelepší brankář. Ale je to také riziko, protože můžete trefit břevno nebo překopnout branku. Pro směr kopu použijte šipky, do horního růžku zamíříte podržením šipek ve zvoleném směru. Nedávejte do kopu příliš síly. Gólmani téměř vždy riskují jednu stranu, takže nejjistější řešení bývá polovysoká či přízemní střela doprostřed branky, případně slavný dloubák doprostřed branky.

TAKTIKA

V rozporu se všemi nejnovějšími poznatky fotbalových odborníků se ve *FIFA 2003* vyplatí používat útočnou taktiku 3-4-3. Obranu prostě musíte nějak zvládnout ve třech hráčích, ale při útoku máte daleko větší šanci najít jednoho ze tří nabíhajících útočníků. Klasická hra se čtyřmi obránci v řadě a dvěma nebo dokonce jen jedním útočníkem na hrotu vede k úspěchu jen tehdy, hrajete-li za opravdu super tým s těmi nejzářivějšími ofenzivními hvězdami. Docela dobře se hraje i v systému 3-5-2, jestliže máte v týmu rychlé krajní záložníky s dobrou přihrávkou.

EDITOVÁNÍ HRÁČE

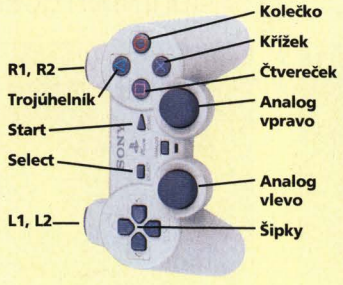
Tuto volbu ve *FIFA 2003* nehledejte. Autoři prý zjistili, že hráči editování nevyužívají (nevím, jakou speciální anketou k tomu došli...) a tuto nabídku ze hry vyřadili. Je to velmi hloupé, protože chyb na soupiskách, v atributech fotbalistů i v jejich vizáži je velice mnoho.

PŘESTUPY

Ano, přestupovat se dá, a to velmi jednoduchým způsobem. Pokud hrajete za bohatý tým, můžete si ukázat na kteréhokoli hráče a bude váš. Stejný způsobem se můžete kteréhokoli hráče zbavit. Jestliže nemáte dostatek peněz, můžete si hráče vyměňovat. Prostě jako někde na plácku. Hezkou zábavu.

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Šipky/analog pad: Pohyb hráče
Křížek » Přihrávka, změna hráče
Kolečko » Střela, vypíchnutí míče
Čtvereček » Vysoký pas, centr, obranný skluz
Trojúhelník » Sprint
L1 » Narážečka
L2 » Kličkování
R1 » Vyzvání hráčů k pohybu
R2 » Kličkování
Start » Přerušení hry, návrat do menu

NBA LIVE 2003

Pár tipů na co nejlepší basketbalové výkony se vám jistě bude hodit...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Electronic Arts ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Electronic Arts ■ **RECENZE:** PSM59 6/10

Prvotřídní basket s kvalitní grafikou, ale pro majitele 2002 trochu zbytečná.

Na nejlehčí obtížnosti není třeba při hře nic moc vymýšlet: prostě si jednou dvakrát přihrajte a pak vystřelte na koš nebo se pokuste prorazit soupeřovu obranu a zavěsit míč do koše donáškou či smečem. Ale už na střední obtížnosti to tak lehké mít nebudete. Protivník má dobře organizovanou obranu, vypichuje míč, ale hlavně skvěle blokuje a vystihuje přihrávky. Vystřelit z dobré pozice je poměrně obtížné a pokud zakončujete v okamžiku, kdy vás soupeř aktivně atakuje, většinou to skončí nepřesnou střelou (a to dokonce i v případě, že nemáte v options nastaveno ruční, ale automatické zaměřování střelby). Proti takto kvalitní zhuštěné obraně je jediná protizbraň - nápaditá kombinace, která uvolní jednoho hráče pro střelu nebo rychlý protiútok po získání míče, zakončený průnikem až pod koš a zavěšením.

- Silnou zbraní každého dobrého basketbalového týmu je protiútok. Pokud se nechcete překvapivého pasu do rozhozené obrany soupeře okamžitě po zisku míče nebo po inkasovaném koši vzdát, měli byste si v options vypnout hlášku „Sequences". Pokud to neuděláte, budete muset vždy pár sekund počkat, až skončí střižený záběr na hráče a moment překvapení je fuč - soupeř stačil stáhnout obranu. Trochu to sice ubírá na atmosféře, ale zase budete snadněji vyhrávat...

- Jestliže jste se rozhodli vrhnout se na asi nejzajímavější herní mód *NBA 2003*, a sice NBA Live Challenge, možná vám může dělat potíže zápas jeden na jednoho. Určitě si vše nejprve natrénujte v herním módu 1-on-1, protože pouliční utkání dvou borců proti sobě, to je něco úplně jiného než „velký" basket. Tady je každá rada drahá, ale jednu dám zadarmo - nikam nepospíchejte, hrajte v pohodě a snažte se soupeře ukolébat. Několikrát naznačte průnik a stáhněte se, pak tvrdě zaútočte. Většinou budete zavěšovat donáškou na koš, takže si i tuto herní činnost předem nacvičte v „practice" - není větší otrava, než dostat se přes soupeře a pak pokazit to nejjednodušší.

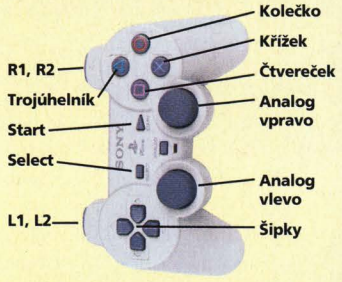
- V *NBA Live 2003* si můžete také vytvořit vlastního hráče. Postup je zcela jednoduchý podle nápovědy na obrazovce, nicméně pro ty, kteří si příliš netykají s angličtinou nebo nejsou v basketu tak úplně doma, alespoň stručný popis. Po zadání jména, příjmení, data narození a pozice, na které bude basketbalista hrát, si můžete pohrát s jeho vizáží (výška, váha, vlasy, tvar obličeje, barva očí, ale také například jeho pohled při hře - od sladkého úsměvu ve stylu Leonarda DiCapria až po zlý výraz Mika Tysona) a přejít k tomu nejdůležitějšímu, nastavení jeho herních atributů (viz rámeček).

Milan Jablonský

Parametry

Endurance - určuje, jakou bude mít hráč fyzickou výdrž
Shooting range - jaký bude mít hráč dosah střelby
Inside scoring - udává, jak bude hráč úspěšný ve střelbě pod košem a ze střední vzdálenosti
Jump shooting - určuje kvalitu střelby ve výskoku
3 pointer - vyšší hodnoty dávají velkou pravděpodobnost, že většina „trojkových" pokusů tohoto hráče bude úspěšná
Free throws - kvalita zahrávání trestných hodů (při vyšších hodnotách bude ukazatel při střelbě přejíždět pomaleji, budete tedy mít větší šanci hod proměnit)
Dunking - kvalita donášek a smečů na koš
Stealing - pokud má hráč tyto hodnoty vysoké, bude častěji a bez faulu vypichovat míč soupeři
Blocking - určuje, jak úspěšný bude hráč při blocích střelby a donášek
Defensive awareness - ukazuje sílu hráče v obranné činnosti
Quickness - udává hráčovu akční rychlost v přemýšlení a rozhodování, jeho agilitu
Offensive rebounds - útočné doskakování odražených míčů (pod soupeřovým košem)
Defensive rebounds - obranné doskakování odražených míčů (pod vlastním košem)
Jumping - ukazuje, jak dobře umí hráč skákat
Strenght - určuje sílu hráče
Passing - hráč s vysokými hodnotami v této liště bude mnohem přesněji a kvalitněji přihrávat spoluhráčům
Offensive awareness - ukazuje sílu hráče v útočné činnosti
Speed - rychlost běhu
Dribbling - určuje kvalitu práce s míčem a schopnost fintování

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Kolečko » Střelba, bránění rukou
Křížek » Přihrávka, změna hráče
Čtvereček » Překřížení, vypichnutí míče
Trojúhelník » Dribling, blok
L1 » Přímý pas, chůze
L2 » Přímá střela, poslední muž zpět
R1 » Sprint
R2 » Fintování

Treasure Planet

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Agenta Games ■ **RECENZE:** PSM60 - 7/10

Poměrně solidní a hratelná akční plošinovka. Nic výjimečného, ale pobaví a nějaký čas vydrží.

Vykašlete se na Ostrov pokladů a vydejte se na celou Planetu plnou neuvěřitelného pokladu. Nová Disneyovka je dávno v kinech a PSone hra v obchodech. S ní i náš kompletní návod.

Montressor - město Benbow

Hned od startu se vydejte rovnou za nosem a posbírejte mince na cestě a v truhlách. Přeplachtěte na ostrůvek s prvním diamantem a odtud přeleťte k první klapce. Po návratu na začátek to vezměte cestou za domem. Kromě mincí a života zde také naleznete schovanou druhou klapku. Na cestě zpět k domu přeskočte na ostrůvek se dvěma mincemi a přeplachtěte ke druhému žlutému diamantu. Seskočte pro červený rubín a vydejte se přes most k bráně. V bednách naleznete poslední mince této části. Pistolí střelte do mechanismu na stěně a otevře se vám brána.

Utíkejte cestou dolů a dostanete se k prvnímu záchrannému bodu. V přístavišti si promluvte s růžovým ufounkem Ethanem J a zahrajte si malou minihru. Ptáci ukradli Ethanovi součástky a vy je musíte postrašit svou pistolí, aby je odhodili a uletěli, tedy klasická střelnice. Pokud se vám podaří úkol splnit, dostanete první symbol planety pokladů - jsou potřeba k otevření dalších světů. Vysbírejte si mince na jeřábu a zaktivujte plošinku v zadní části oblasti tak, jako jste před chvílí otevřeli bránu sem. Proběhněte spodní část a další plošinkou se nechte vyvézt k domkům. Oběhněte dům, vylezte po žebříku, seberte třetí klapku a skočte na zeleně svítící kruh. Dokud budete stát na kruhu (a dalších 20 vteřin), můžete v pohledu první osoby střílet z muškety. Sestřelte barel napravo od domu a pak na druhé straně této lokace. Seskočte si dolů pro mince a seberte i ty ze vzdálenějšího barelu.

Doskákejte až k východu z jeskyně a úderem z výskoku rozbijte opancéřovanou truhlu. V té najdete první ze šesti pergamenů. Nakonec se vydejte tunelem do další části úrovně.

Aktivujte další checkpoint. Stoupněte si na zelenou plošinku a sestřelte sud na bednách poblíž tunelu, kterým jste přišli. Pak se zaměřte na „oko" v jeřábu a bednu vykukující z výklenku nad ním. V klidu si pak vysbírejte mince a rubíny. Po bedně na rameni jeřábu přeběhněte dál. Odtlačte bednu poblíž nápovědy a vyškrábejte se do horní části. Dveřím schází dioda, tu najdete v bedně na okraji. Ve výskoku rozstřelte barel na bedně nad vámi, sesbírejte si mince a po bedně, kterou jste tlačili, si doskákejte pro odměnu. Diodou otevřete bránu a zamiřte do další části.

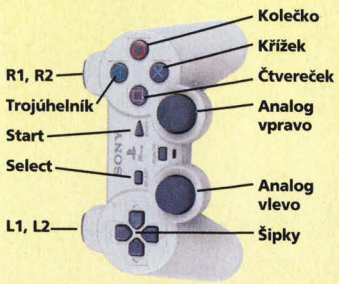
Za checkpointem se dejte napravo, sesbírejte ukryté mince a jděte směrem k lodi. Střelte Zapem do mechanismu, ale ještě nahoru nejezděte. Utíkejte na loď, z pancéřované bedny si seberte druhý svitek. Sestřelte bednu na útesu u východu, na kuželovité věži a nad nádrží u vchodu. Utíkejte k jezdící plošině a vyvezte se nahoru. Vše vysbírejte, včetně třetího svitku z pancéřované bedny na malé nádrži. Neskákejte dolů, ale vraťte se k jezdící plošince. Chytněte se provazu a sjeďte na věž. Aktivujte jeřáb a skočte na pevnou zem. Po bedně na jeřábu se dostaňte až k východu. Vyskočte na dvojici beden a střelte do praskliny ve zdi (ještě kolečko a je to symbol Mercedesu). Ve vzniklé díře naleznete druhý symbol. Vydřiduchovi u brány do dolu dejte členský příspěvek 100 dublonů, abyste mohli v klidu dál projít. Vysbírejte zbývající věci z beden a odcestujte s 50 mincemi výtahem dolů.

Doběhněte do velké místnosti. Abyste získali symbol planety, je potřeba najít čtyři žluté drahokamy. Seskočte dolů, střelte do mechanismu a najděte prasklinu ukrývající čtvrtou filmovou klapku. Po vysunutém mostě se dostanete do samotného dolu. Aktivujte checkpoint. Krom barelů se nezapomeňte podívat i po životě na laně jeřábu. Z pancéřované bedny seberte čtvrtý díl dokumentu a vydejte se na most, ze kterého skočte pro pátou klapku. Po mostě pak přeběhněte k horníkovi. Poví vám o útoku banditů a požádá o záchranu generátorů.

Čeká vás trochu složitější úkol. V dole je pět generátorů, ke kterým potřebujete pět diod. Vyskytují se zde dva druhy nepřátel, s puškou a s normální zbraní. Bandita s puškou má ochranný štít a lze ho tedy zničit pouze mečem, ostatní můžete sejmout pistolí.

Přeběhněte most a vrat napravo si zatím nevšímejte. Projděte až těmi druhými po levé straně. Utíkejte rovně k žebříku a vylezte po něm k prvnímu generátoru. Zlikvidujte banditu s puškou a vypadne z něj první dioda. Vraťte se po žebříku dolů a dejte se vpravo.

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Ve hře

Levý analog/šipky » Ovládání postavy
Křížek » Skok/dvojitý skok
Čtvereček » Seknutí/při skoku udeření do země
Kolečko » Střelba ze zbraně
Trojúhelník » Ve skoku plachtění
L1 » Info
R1 » Pohled z vlastních očí
L2/R2; pravý analog » Ovládání kamery

Jízda na surfu

Křížek » Akcelerace
Čtvereček/R1 » Skok
Kolečko » Brzda

Z truhly v chodbě si vezměte poslední klapku a pokračujte do místnosti s obří vrtulí. Vysbírejte si mince a otevřete dveře ke generátoru. Diodu má tentokrát bandita s klíčem. Vyskákejte si po ostrůvcích pro žlutý diamant a další hodnotné věci. Z pancéřované bedny u dveří si vezměte pátý svitek. Zavítejte zpět do samotného dolu a projděte vraty blíže k mostu. Třetí generátor je hned poblíž a u něj i zloděj diody. Po návratu diody rozbijte bedny, v jedné z nich bude i život. Vylezte po nedalekém žebříku nahoru. Zde narazíte na zavřené dveře, vylezte tedy po dalším žebříku a Zapem střelte do ovládání na stěně. Ještě než slezete, můžete se podívat po prasklině ve zdi, za kterou je ukryt další život. Projděte otevřenými dveřmi a sejměte paňáca s letlampou. Seberte jeho diodu a zprovozněte generátor. Vydejte se zpět ke třetímu generátoru. Jděte do dosud nenavštívené chodby. Skočte na projíždějící lanovku a z ní do výklenku po pravé straně. Seberte si mince a pokračujte po lanovce dál. Z plošiny, kde lanovka končí, skočte do skalní kapsy s mincemi. Po malém skalním výběžku se dostanete do větší místnosti. Zde vylezte po žebříku nahoru, udělejte čelem vzad a skočte na ukrytou plošinu za vámi. Po sebrání posledního svitku získáte třetí token. Přeskočte ke generátoru, zbavte se bandity s letlampou a ještě než vložíte diodu do generátoru, rozbijte bednu a vysbírejte si její obsah.

Za záchranu horníků dostanete čtvrtý symbol a zpřístupní se vám cesta dál. V přístavu naleznete čtvrtý diamant a zbývající mince do celkových 300 v tomto kole. S diamantem se vraťte pro token ukrytý v průhledné bedýnce. Nakonec si promluvte s vaším přítelem u pirátské vlajky.

Spaceport - přístavní město

Měli byste začínat s 350 mincemi. Dejte se uličkou nalevo a vysbírejte na jejím konci mince. Utíkejte zpět a po bednách vyskákejte nahoru. Nalevo od vás bude bedna s prvním svitkem. Poté, co tu vše vysbíráte, se můžete vydat k zavřené bráně. Otevřete ji, ve skladišti z bedny vezměte život a vyskočte na malou krabici. Až bude velká krabice nad vámi, vyskočte a Jim se jí zespoda chytne. Přejeďte na druhou stranu a zavítejte na tržiště.

Dejte si pozor na malé tanky, lze je zničit pouze úderem z výskoku. Na stáncích posbírejte mince a seběhněte k obchodníkovi. Pomozte mu chránit stánek před vesmírnými krysami a za odměnu získáte první symbol planety v tomto kole.

Z tržnice odejděte bránou v hnědém domě. V uličce se stožárem sesbírejte vše, co uvidíte ležet na zemi, a vylezte po tyči do horní části domů. Nabijte si mušketu, jděte zpět do ulice a podívejte se směrem k domu, odkud jste přišli, měli byste vidět dvojici truhel. Po laně sjeďte pro první klapku. Rozbijte stěnu s prasklinou, v tajné oblasti najdete symbol planety. Přeplachtěte pro rubíny, seberte si věci ze sestřelených truhel a zase se vraťte nahoru na domy. Znovu si nabijte mušketu a jděte vyčistit ochozy tržiště. Pořádně se pak rozhlédněte, jestli jste rozbili všechny sudy a barely, většinou jsou nenápadně umístěné v horních částech domů. Nakonec rychle přeskákejte po markýzách a druhým východem z tržnice se vydejte k dalšímu checkpointu.

Dva mizerové ukradli diody od brány. Zlikvidujte je a otevřete bránu. Vylezte po provaze uprostřed místnosti pro život a pokračujte dál chodbou přes propasti až do místnosti s velkou jámou. Po laně sjeďte dolů k bednám, z truhly si vezměte druhý svitek a nakonec přeplachtěte ke žlutému diamantu. Po jezdící bedně se svezte do sousedního výklenku a pak se nechejte odvézt až k hromadě beden, vedle které je v truhle druhá klapka. Vyšplhejte po síti k lanu a znovu po něm sjeďte. Jediným východem odejděte z místnosti.

Za checkpointem bude další, větší místnost s jezdícími bednami. Tou přejdete snadno, první bednou dojedete k plošince, která vás vyveze nahoru, a pak další plošinkou přejedete na druhou část místnosti. Po vyjití na volné prostranství se podívejte doprava, nenápadně je zde umístěna bedýnka se svitkem. Přejeďte na loď, stoupněte si na zelenou plošinku a vystřílejte všechny barely mimo váš dosah (dva jsou i na stožáru lodi). Druhou jezdící bednou se dopravte ke klapce, která byla v jedné z beden, již jste rozstřelili. Jděte dál. Odtlačte bednu pod okraj rampy, vylezte po ní nahoru, seberte si druhý diamant a výtahem se vydejte dolů. Jen pro orientaci dodám, že byste v tuto

chvíli měli mít 500 dublonů, tři svitky a tři klapky.

Seberte si mince a promluvte si s obchodníkem, pomozte mu vyložit zboží, získáte další symbol planety pokladů. Vyběhněte po rampě nahoru, rozbijte prasklinu ve zdi domu, seberte čtvrtou klapku a pak rozbijte bednu se svitkem opodál.

Chodba vás zavede až k dalšímu checkpointu a páté klapce ukryté v bedně poblíž. Na panelu si otočte molo a přeběhněte po něm k ovládání jeřábu. Zvedněte bednu, vraťte se k ovládání mola a otočte ho do původní polohy. Přeběhněte po něm k hromadě beden a po nich vyskákejte k zelené plošince. Z dálky vystřílejte vše, co uvidíte, potom posbírejte vypadané věci a znovu vyskákejte na bedny. Po laně sjeďte na další dům. Utíkejte chodbou do místnosti s padajícími sudy. Chytněte se sítě a opatrně přelezte na druhý konec místnosti.

V dalším přístavu vás povede cesta nalevo do domku s dalším svitkem. Vyběhněte po schodech nahoru, nabijte si mušketu, vystřílejte sudy v dohledu a vraťte se na schody. Zde rozstřelte dvě bedny v domě se svitkem a posbírejte si vypadané mince s diamanty. Po laně sjeďte na loď. Seberte si peníze a po jezdící bedně se dopravte na druhý břeh. Nejprve si seberte klapku ukrytou za sloupem nalevo a pak jděte po cestě k první natažené síti. Vylezte si pro život a mince, seskočte dolů. Seberte věci z rozstřílených beden včetně žlutého diamantu a vylezte po další síti.

Ve skladišti si nejdříve přemístěte bednu, abyste se po ní dostali k mincím umístěným na vysoké pyramidě z beden a pak jděte do hlavní haly. Vyběhněte až na samý konec cesty a odsud si doleťte pro čtvrtý žlutý diamant, který směňte s truhlou za token. Opět vyběhněte až nahoru a jděte k chlápkovi, který vás pustí za 200 dublonů dál.

V poslední části už jen vysbíráte poslední mince a svitek a můžete opustit kolo.

Scroop Boss - pavouk

První část je nejjednodušší. Vyhýbejte se sudům a čekejte na okamžik, kdy některý z nich exploduje a vy si budete moci vzít bombu a hodit pavoukovi dárek. Až ho takto zasáhnete třikrát, začne další akce. Přeskakujte plamen, který pavouk pouští, a až se objeví bomba, hoďte ji na jeden ze tří navijáků. Až je zničíte všechny tři, bude následovat nejtěžší část souboje. Boss po vás bude házet bedny a až ho to přestane bavit, pokusí se vás zavalit placákem. V tu chvíli je zranitelný a vy mu připalte zadek pistolí.

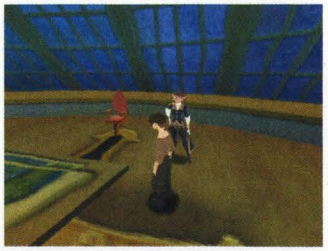
Legacy - létající loď

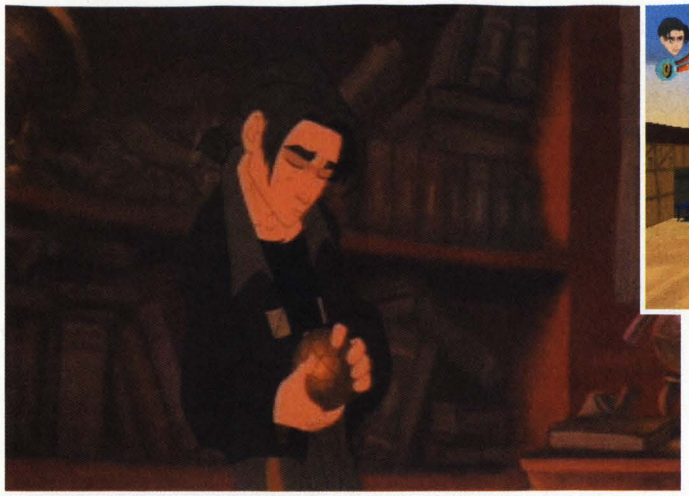
Promluvte si s ušatcem s velkýma očima a zahrajte si mezihru, za kterou získáte další znak Planety pokladů. Za komínem si seberte mince a rubíny z krabice. Vylezte po nedalekém provazovém žebříku na první stožár a přeplachtěte na druhý. Seberte ze stěžně minci a přeskočte na další. Po obou koncích ráhna naleznete rubíny. Vylezte po žebříku na vyšší část stěžně a přeplachtěte na druhý stožár. Zde seberte na boku klapku a zaleťte si pro pár mincí na cestě k prvnímu stožáru. Z něj pak zaleťte pro první diamant a mince okolo něj. Celou tuto trasu zopakujte a seberte zbývající mince a druhý diamant.Ve vzduchu se otočte a sesbírejte i mince poletující před prvním stěžněm. Z něj si zaleťte pro rubín na přídi. Vraťte se na třetí stožár a vylezte až na jeho nejvyšší část. Seberte druhou klapku a přeleťte na vedlejší stěžeň. Otočte se a přeplachtěte zpět na třetí stožár, na kterém jsou ještě ukryté mince. Na druhém stožáru si seberte dva rubíny. Stejně jako předtím si počínejte i mezi druhým a prvním stěžněm, na kterém naleznete další dva drahokamy a bedýnku se svitkem.

Po palubě se vydejte k zádi. Cestou posbírejte poklady u druhého stožáru a rozbijte bednu se svitkem. Skočte do díry s lanem na konci, v bednách naleznete mince a další pásku. Vyběhněte ke kormidlu, posbírejte mince a pak vstupte do dveří. Vydejte se cestou napravo, po schodech nahoru. Získejte druhý svitek a zahrajte si druhou mezihru. Zde budete muset střílet prolétající asteroidy. Vraťte se na chodbu a seběhněte dolů. Výtahem odjeďte do podpalubí.

Vydejte se koridorem směrem do jídelny a vysbírejte ji. Pak utíkejte až do skladiště, kde se nejdříve vytáhněte na bedny naproti dveřím a rozbijte truhlu se čtvrtým svitkem a pak odtlačte velkou bednu dozadu a po ní se dostaňte ke konstrukci, po které přeručkujte na druhou stranu místnosti. Vysbírejte mince a rubíny a doběhnete po bednách co nejblíže k diodě, pro kterou si zaleťte. Jděte zpět k výtahu. Po obou stranách sloupu naleznete tajné oblasti ukrývající diamant a klapku. Druhou cestou dojdete k zavřené bráně. Otevřete ji diodou a seběhněte dolů po schodech.

Proběhněte sudy a od checkpointu se dejte po rampě dolů. Za bednami seberte diodu a v nedale-





kém skladišti další. Vyběhněte zpět do chodby a vstupte do nejbližší místnosti. Deaktivujte bílou a červenou bránu a vraťte se do skladiště. Vysbírejte tu všechny předměty a pak se vydejte chodbou za kontrolní místností.

Na konci schodiště naleznete truhlu s pátou klapkou a po levé straně i poslední diodu. Umístěte ji do červeného otvoru a vraťte se do chodby, kde jste ji našli. Proběhněte chodbou s boilery a utíkejte až na konec koridoru do sekce s červenými dveřmi. V chodbě před ní naleznete poslední. Projděte červenými dveřmi a vysbírejte vše, co najdete - je zde třetí diamant a pátý svitek. Nakonec jděte zpět do chodby a projděte do zelené části. Zde už čeká akorát šestý svitek, pár mincí a váš přítel, se kterým odleťte pryč.

Treasure planet - prales

Hned první úkol střeleckého rázu vás bude čekat na startu. Vše vysbírejte a vydejte se do lesa. Utíkejte až k lávovému jezeru a po levém břehu doběhněte k místu, odkud létá kulatá plošinka. S ní se dostanete k druhé plošině a ta vás doveze k prvnímu svitku. Sleťte na druhý břeh lávy, seberte diamant a po sloupech vyskákejte na cestu mezi skalami. Po spadlém stromě přeběhněte až k ovládání brány, okolo které jste předtím proběhli. Otevřete ji a vraťte se k ní.

Po plošinkách se dostanete na druhý konec lávové propasti a po skále vyběhněte až nahoru na útes, ze kterého budete moci přeplachtit k diodě. Tu pak vložte do boxu u ovládání brány. Přeručkujte část s plameny, vyběhněte do přírody a po plošině přeleťte k ostrůvku s bednou. Chytněte se stromu, doručkujte k první bedně, seskočte dolů, z truhly seberte mince a diamant a znovu se vraťte na kmen. Na rozcestí se vydejte vlevo pro klapku. Až přeručkujete celý kmen, vylezte po žebříku na jeho vršek, nabijte blaster a rozstřelte bedny ve výklenku. Pak utíkejte po kmeni a rozstřílejte ještě bedny po levé straně a na konci stromu. Po vysbírání mincí jděte jeskyní dál.

Dorazíte na prostranství, kde naproti vám bude vyvýšenina s bednou ukrývající klapku a na nedalekých schodech truhla se svitkem. Přejeďte po laně, vběhněte do jeskyně a po ostrůvcích doskákejte k robotovi. V rámci minihry se musíte proplížit táborem pirátů a po skalách se dostat až k další spáře ve skále, kde vás bude opět čekat robot a dá vám token. Přímou cestou se dostanete k robotovi u velkého trojúhelníku. Rozbijte bednu se třetím svitkem a nechejte se od robota přenést do samotné pokladnice. Utíkejte na rozcestí a vydejte se pravou cestou. Nabijte zbraň a rychle utíkejte zpět na první rozcestí a střelte do oka na sloupu ve směru, kterým jste přišli. Po vysunutých schodech vyskákejte nahoru pro svitek. Na dalším rozcestí jděte vlevo a slétněte na plácek s ovládáním jedné z plošinek. Aktivujte ji a po schodech vyskákejte nahoru. Přeleťte na balkon domu, rozbijte bedny a odhalte tajnou oblast. V jedné z beden bude klapka.

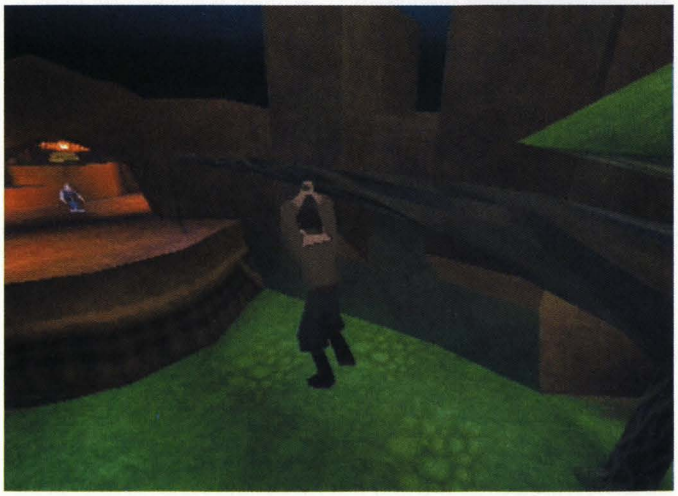
Vraťte se na první rozcestí, po ostrůvku přejeďte k pirátovi s palicí a aktivujte ovládání za ním. Poblíž prvního oka se vytvoří schody, ke kterým zatím ještě nechoďte. Vydejte se chodbou, ve které jezdí dva lasery. Vylezte na bedny a přeleťte na jezdící plošinu, se kterou se dostanete do zadní části obrazu. Zde si posuňte bednu k okraji, na který vylezte, a z něj doskákejte pro diodu. U trojice beden si odsuňte malou na stranu a dvojici pak šoupněte dopředu. Vyskočte nahoru a doběhněte pro pátý svitek. Umístěte diodu a plošinka vás odveze k třetímu diamantu.

Vyskákejte po schodech, jež jste předtím aktivovali, a utíkejte k pirátské lodi. Za křeslem najdete klapku a po splnění mezihry, ve které zhášíte hořící knoty, získáte token. U vchodu do jeskyně naleznete poslední svitek s klapkou a v bedně u robota čtvrtý diamant.

John Silver - šéf pirátů

První část je možná nejtěžší ze všech. Silver po vás bude střílet různě zbarvené koule a vy je musíte navést ke krystalu odpovídající barvy. Ten poté začne blikat a pokud se vám povede navést další střelu, exploduje a zasáhne piráta (i vás, pokud včas nevyskočíte do výšky). Druhá etapa je sice o něco lehčí, ale bude vám trvat trochu déle. John po vás bude střílet miny, kterým musíte uskočit z jejich šestihranu, aby vás nezasáhly, a pokud některá z nich bouchne, vraťte ji s díky pirátovi. Třetí fáze je nejjednodušší. Vyhýbejte se drolící se skále a pokud se vám podaří chytit diamant, hoďte ho Silverovi. Ve chvíli, kdy ho sežehne, exploduje a zraní ho.

Lukáš Kolínský



Largo Winch: Commando SAR

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubi Soft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Rebellion ■ **RECENZE:** PSM56 - 5/10

Někde pod tím vším je slušná hra, ale kdo ji má hledat?

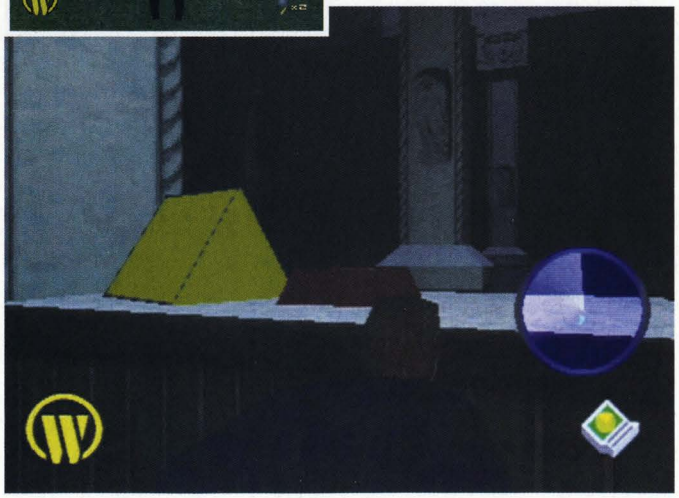
Nemyslete si, že když jste zvládli *Metal Gear Solid* **či** *Syphon Filter,* **musíte nutně zmáknout i** *Larga Winche.*

Chemická továrna Winch

- Utečte z garáže, do které vás teroristé uvěznili.
- Zneškodněte časovanou bombu v hlavní budově.

Largo a novinářka Tania byli uvězněni teroristy z organizace SAR v garáži. Largovi se naštěstí podařilo zbavit pout, takže se může pokusit Taniu zachránit. Běžte k autu s otevřeným krytem motoru a prohledejte ho. Largo z motoru vyndá pojistku, kterou můžete použít na rozvodnou skříň za autem. Díky tomu se v garáži zapne elektřina. Seberte ze stolu skříňku s nářadím a doběhněte k výtahu, kterým vyjedete na ochoz nad garáží.

Po ochozu doběhnete až ke schodům, po kterých seběhnete do malé místnosti. Zde seberte na stole vysílačku, kterou vás kontaktuje Joy. Ta vám sdělí, že je v hlavní budově továrny umístěna časovaná bomba, kterou budete muset zneškodnit. Běžte do další místnosti a použijte počítač, kterým si otevřete cestu ven. Zde bohužel hlídkuje několik teroristů, které budete muset nejspíš zlikvidovat. Hlavně si dávejte pozor na bezpečnostní kamery, které vás nesmí zaznamenat.



Doběhněte podél živého plotu ke vchodu do hlavní budovy. Simon vám bohužel sdělí, že jsou zamčené. Jděte tedy podél budovy směrem doleva a kousek od konce budovy vyskočte na zeď. Před vámi je otevřené okno, kterým můžete prolézt dovnitř. V kanceláři si otevřete dveře pomocí počítače a na chodbě vás čeká další terorista.

Na konci chodby si otevřete dveře pomocí tlačítka a zabojujte si s posledním teroristou první mise. Potom vás Joy upozorní na skutečnost, že se blížíte k bombě. Nejbližšími dveřmi vlevo proběhněte do malé tovární haly a pokračujte až do nejvzdálenějšího rohu. Zde uslyšíte hlasité tikání, takže bomba je opravdu blízko. Vyskočte na stroj nejblíže rohu a nahoře ji konečně objevíte. Jednoduše podržte ⊗ a Largo bombu zneškodní.

Velitelství SAR

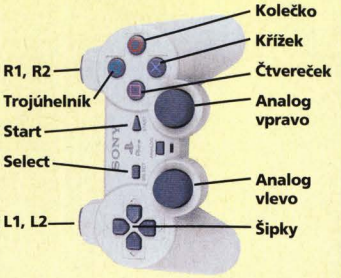
- Proniknete do prvního patra a získejte kombinaci sejfu.
- Otevřete sejf a získejte důležité dokumenty.
- Zkopírujte si dokumenty v prvním patře.
- Vraťte originály zpět do sejfu.
- Utečte z budovy stejnou cestou, jakou jste se dostali dovnitř.

Largo se vydává do sídla organizace SAR zjistit, proč se pokusili zničit jeho nově otevřenou továrnu ve Venezuele. Tentokrát si ale budete muset dávat pozor na prozrazení, protože vás zde nesmí nikdo vidět. To znamená, že si pořádně užijete plížení za zády stráží, které jsou v budově téměř na každé chodbě.

Začínáte na záchodě. Vyběhněte na chodbu a pokračujte směrem doleva. Tato cesta vede do promítacího sálu, kde si právě několik strážných prohlíží nějaké diapozitivy. Vy se budete muset sálem proplížit podél stěny ke vzdálenějšímu pravému rohu. Stále se držte ve stínu, protože jedině tak uniknete jejich pozornosti (pokud se objevíte ve světle, tak vidí i dozadu).

Až se proplížíte sálem do další chodby, běžte potichu až na její konec. Vlevo si všimněte výtahu, kterým po získání bezpečnostní karty vyjedete o několik pater výš. Na konci chodby je velká hala, kterou pořád dokola prochází jeden strážný. Počkejte si, až půjde směrem od vás, a potom se potichu proplížte doprava ke vchodu do malé kanceláře. Uvnitř stojí strážný, který se dívá stále jedním směrem. Pokud se budete držet stěny, tak se můžete proplížit za jeho záda a omráčit ho úderem do krku. Potom prohledejte psací stůl,

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Levý analog/Směrové šipky » Pohyb
Křížek » Úder pěstí/interakce s okolím
Kolečko » Kop
Čtvereček » Blokování úderů
Trojúhelník » Skákání
R1 » Skrčení/plížení
R2 » Běhání
L1 » Otočka o 180°
L2 » Rozhlížení

ve kterém najdete bezpečnostní kartu. S tou se propližte zpět do chodby s výtahem a použijte ho.

V dalším patře bude vaším úkolem získat kombinaci sejfu a najít výtah, který vás doveze do nejvyššího patra. Vyjděte tedy z výtahu a běžte směrem doprava. Počkejte, až strážný kontrolující chodby před vámi odejde směrem doleva, a potom se propližte rovnou k dalšímu strážnému, který stále hlídá malou kancelář. Udeřte ho do krku a rychle doběhněte k psacímu stolu v malé kancelářské buňce vpravo před vámi. Prohledejte stůl, ve kterém najdete papírek se zapsanou kombinací.

Nyní se budete muset dostat k dalšímu výtahu. Rychle proběhněte kolem strážného, který by měl být stále v bezvědomí. Včas ale přestaňte běžet, abyste na sebe neupoutali pozornost strážného na chodbě. Až půjde směrem od vás, tak pokračujte doleva a projděte kolem výtahu, kterým jste přijeli. Vámi hledaný výtah je ve vzdálenějším pravém rohu. Pokud si vše dobře načasujete, tak k němu můžete klidně projít a nastoupit do něj.

V posledním patře sice hlídkuje jediný strážný, ale stojí za to. Budete se totiž muset potichu plížit za ním a uprostřed chodby se schovat v jednom z výklenků v levé stěně. Až vás mine cestou k výtahu, můžete se za jeho zády proplížit podél levé stěny až do rohu. Ve stínu je zde totiž ukrytá kamera, která by vás při chůzi prostředkem chodby mohla zachytit. Pokračujte tedy dál podél stěny, u které by vás neměla nikdy zachytit.

Chodbou dojdete až ke vstupu do velké místnosti s trezorem. Než se k němu ale dostanete, budete muset překonat několik bariér tvořených laserovými paprsky. Některé z nich naštěstí problikávají, takže jimi můžete při správném načasování proběhnout. Trezor otevřete pomocí ovládacího panelu, který je na stěně hned vedle něj. Uvnitř najdete dokumenty, které si budete muset okopírovat. Nezbude vám tedy nic jiného, než se proplížit zpět do výtahu a sjet zpět do patra s kancelářemi.

Zde se změnila trasa strážného, který při první návštěvě patra hlídal malou kancelář. Teď prochází chodbou u výtahu spojujícího kanceláře a přízemí. Do malé kanceláře tedy bude nejjednodušší projít nejkratší možnou cestou a jako úkryt použít kuchyňku. Až bude strážný za vámi, můžete v klidu projít až do kanceláře, ve které najdete kopírku. Použijte ji a potom se vraťte zpět k výtahu do nejvyššího patra. Propližte se k trezoru, vraťte do něj originální dokumenty a potom si zopakujte celou cestu až na záchodky, kde celá mise začala.

Budova společnosti Winch

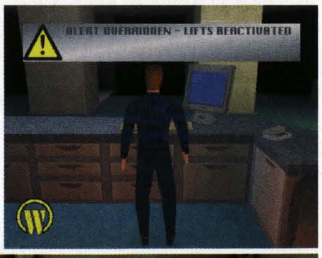
- Zneškodněte 4 bomby nastražené ve dvou různých patrech.
- Po vyhlášení nového poplachu zneškodněte bombu v hlavní zasedací místnosti.

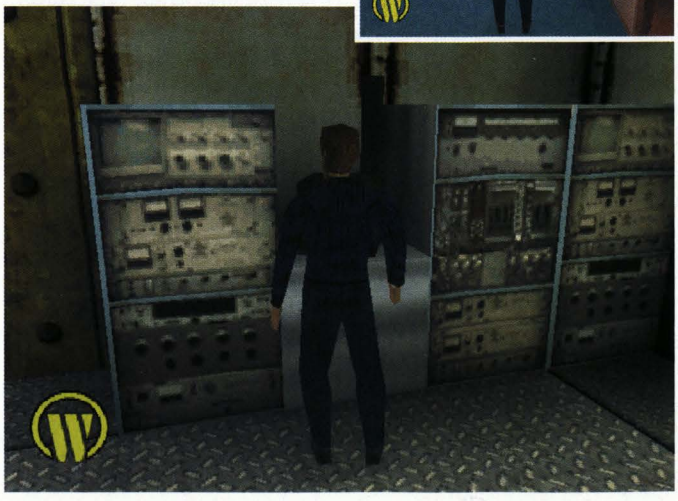
Chvilku po vašem vstupu do budovy je aktivován alarm. Byly zde totiž umístěny 4 bomby, které budete muset co nejrychleji odstranit. Nejprve ale musíte vypnout alarm, protože ten blokuje všechny výtahy v budově. Jednoduše doběhněte k počítači na stole vedle vás a použijte ho. Tím alarm vypnete a zpřístupníte si výtahy.

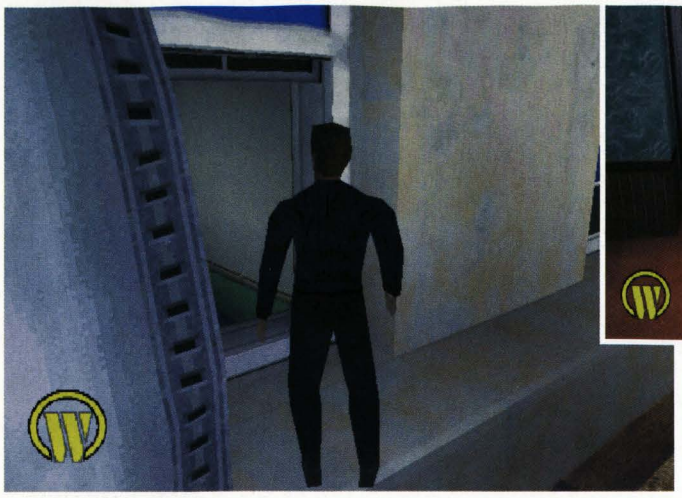
Běžte na konec chodby, kde vidíte celkem tři výtahy. Nejprve použijte ten prostřední, kterým vyjedete do patra se zasedací místností. Zde jsou umístěny 2 bomby a hlídají je 2 teroristé. Ten první, který hlídkuje hned u výtahu, má u sebe pistoli. Musíte se k němu tedy velmi rychle přiblížit a zneškodnit ho. Potom běžte doprava a dojděte do kanceláře, ve které je druhý terorista. Také toho budete muset zneškodnit a potom můžete pokračovat až do nejvzdálenějšího rohu místnosti. Zde musíte zajistit první bombu. Potom rychle proběhněte chodbou kolem výtahu do zasedací místnosti, kde najdete druhou bombu. Po jejím zneškodnění sjeďte výtahem zpět do přízemí.

Pokračujte do výtahu vlevo. Tím vyjedete do patra, ve kterém jsou nastraženy dvě zbývající bomby. Tentokrát se ale hned nevrhejte na hlídkující teroristy, protože vám nezbývá mnoho času. Klidně tedy přejděte do místnosti vlevo, kde najdete na druhé straně modelu letadla třetí bombu. Po jejím zneškodnění pokračujte do dveří přímo před vámi. Ty vedou na venkovní terasu, po které můžete přejít k oknům do kanceláře na druhé straně patra. Úderem pěstí rozbijte sklo a prolezte dovnitř. Teroristé by neměli být příliš rychlí, takže budete mít dost času na deaktivaci čtvrté bomby. Potom můžete klidně vyřídit oba otravné teroristy.

Sjeďte výtahem zpět do přízemí a zvedněte zvonící telefon. Je to Joy, která vám oznámí, že spojení vysílačkou nefunguje. Vzápětí se znovu spustí alarm, protože je v bu-







dově aktivována další bomba. Opět nejprve pomocí počítače vypněte alarm a potom jděte k výtahům. Z jednoho z nich vystoupí terorista, kterého budete muset zneškodnit. Potom vyjeďte výtahem vlevo do hlavní zasedací místnosti a deaktivujte poslední bombu. Po tomto úspěchu vás ale čeká neradostná zpráva. Slečna Fritzová stále drží Taniu jako rukojmí a chystá se ji zabít, pokud nepřistoupíte na její podmínky.

Letiště

- Pronásledujte Ricarda Megnese k bráně číslo 2.
- Doběhněte včas k letadlu u brány číslo 1.

Vaším dalším cílem bude dopadení Ricarda Megnese, který se právě chystá odletět ze země. Je jedním z čelních představitelů organizace SAR a měl by tedy znát místo, na kterém je držena Tania. Jeho dopadení ale nebude vůbec jednoduché, protože letiště je plné agentů SAR. V následující misi si tedy rozhodně neužijete žádné plížení. Místo toho vás čeká rázná a přímočará akce.

Na parkovišti běžte směrem doprava a po pár metrech se před vámi objeví odbavovací hala letiště. Dovnitř vběhněte pravými dveřmi a pokračujte až k detektorům, které se bohužel nedají obejít. Proběhněte tedy dovnitř a u dalších dveří si počkejte na agenta SAR, který běží prověřit, co se děje. Až vběhne do chodby, tak ho uzemněte několika dobře mířenými údery. Náboje do pistole a nože si šetřete na později.

Dostáváte se do velké haly, která je bohužel plná nepřátel a bezpečnostních kamer. Pokuste se proběhnout na druhou stranu haly podél stěny vpravo. Kamerám se sice nevyhnete, ale ty zde nejsou vaším hlavním problémem. Horší to bude s hlídkujícím agentem u dveří vedoucích k bráně číslo 2. Samozřejmě ho budete muset zlikvidovat, protože jinak vás bez lítosti rozstřílí. Potom si v kanceláři opodál pomocí počítače otevřete dveře vedoucí k Megnesovu letadlu.

Bohužel je před vámi čekárna brány číslo 2, ve které hlídkují dva agenti SAR. Jeden z nich téměř neustále sleduje dveře vedoucí do odbavovací haly, takže proklouznout dovnitř nebude jednoduché. Stoupněte si na roh a do ruky si vezměte pistoli nebo nůž. Až se agent podívá jiným směrem, projděte dovnitř a pokuste se ho co nejrychleji zabít. Pokud na vás zaútočí oba protivníci najednou, budete mít mizivou šanci na úspěch.

Nakonec vám ale i přes veškerou snahu Megnesovo letadlo uletí. Naštěstí vás kontaktuje Simon a řekne vám o letadle startujícím od brány číslo 1. Máte ale jen 40 vteřin na to, abyste ho stihli. Dejte se tedy do běhu a vraťte se zpět do odbavovací haly. Zde oběhněte celou halu a pokud jste dost rychlí, tak se vám podaří na poslední chvíli vběhnout do chodby vedoucí k bráně číslo 1.

Venezuela

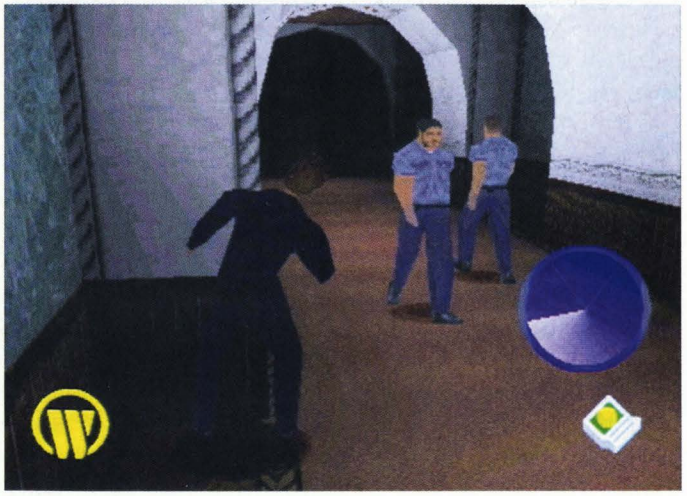
- Najděte sídlo organizace SAR.

Megnese jste sledovali až do malého venezuelského městečka, ve kterém je sídlo jedné z mnoha poboček SAR. Je to také pravděpodobně místo, na kterém drží Taniu jako rukojmí. Bohužel je většina obyvatel loajálních vůči SAR a ulice jsou plné jejich hlídek. Naštěstí s sebou máte svůj detektor mozkových vln a můžete krásně sledovat jejich pohyb.

První část městečka vám doporučujeme proběhnout. Počkejte si, až od vás odejde voják, který začíná svou obvyklou trasu téměř u vašeho nosu. Hned za rohem zahněte doleva a stále se držte levé hranice vymezeného prostoru. V další uličce sice hlídkují dva další vojáci, ty ale bude lepší neřešit a prostě uličkou proběhnout. Po pár desítkách metrů totiž doběhnete na konec uličky, kam vás nikdy sledovat nebudou (proč nevyužít malé chybičky ve hře).

Jste v krátké uličce, kterou uzavírají dvě dodávky. Počkejte si, až vám ta před vámi uvolní další cestu. Potom můžete pokračovat dál. Stále platí pravidlo, že se musíte držet levé stěny. Díky tomuto pravidlu se vyhnete většině hlídkujících vojáků (budete muset zlikvidovat jen jednoho z nich) a po dalších pár desítkách metrů dorazíte k zadnímu vchodu do místního hotelu.

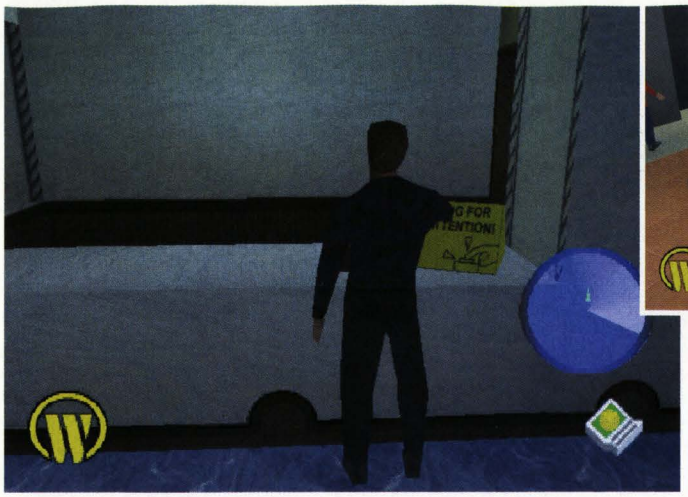
Malými dvorky a skladištěm projdete až na druhou stranu hotelu. Zde si opět budete muset dávat pozor, protože kolem sídla SAR je opravdu živo. Většina hlídek je zdvojených, takže boj muže proti muži zde není zrovna nejlepším řešením. Opět tedy bude dobré využít některých nedokonalostí této hry. Počkejte si u dveří vedoucích na ulici za hotelem. Vpravo uvidíte vyso-

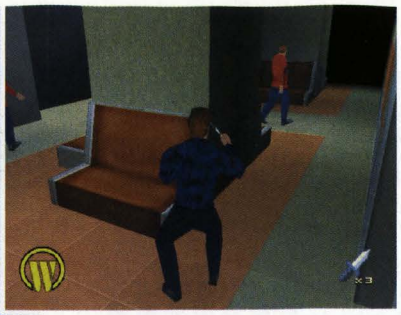


Tichý zabiják

Vedle otevřeného boje máte ještě možnost procházet úrovněmi jako tichý zabiják. Tato metoda je sice o něco pomalejší, ale pokud máte dost trpělivosti, tak vám nabízí možnost mnohem elegantnějšího řešení většiny situací. Základem je naučit se plně využívat detektor mozkových vln, který vám prozradí pozice a natočení nepřátel na překvapivě velkou vzdálenost. Díky němu vás protivníci nikdy nepřekvapí.

Jakmile se k některému protivníkovi přiblížíte, musíte si najít dobrou pozici na jeho pozorování. Chvilku ho sledujte a zapamatujte si přesně jeho trasu. Potom je už jen na vás, jestli se ho pokusíte potichu zlikvidovat, nebo se kolem něj pouze protáhnete a nebudete se s ním zdržovat. Pokud vás nemůže později zahlédnout, je to totiž úplně zbytečné.





kou zeď, přes kterou se budete muset dostat. Až půjdou všichni vojáci směrem od vás, tak pomalu vyjděte přímo ze dveří. Jděte podél zdi a až vás někdo uvidí, dejte se do běhu. Doběhněte k malé dodávce a vylezte na její střechu.

Z dodávky vylezte na zeď a potom už jen stačí seskočit na dvorek sídla teroristické organizace. Ten hlídá jediný voják, se kterým si určitě snadno poradíte. Potom běžte podél zdi vpravo, až doběhnete k malé bedně, díky které můžete vylézt na jeden ze dvou balkónů. Běžte na jeho okraj a přeskočte na druhý balkón, kde se bude konat malé setkání se špatným koncem pro vás.

Těžební plošina

- Osvoboďte Taniu, která je držena ve vedlejší cele.
- Dostaňte se na nejvyšší palubu, kde je přistávací plocha pro helikoptéru.
- Najděte způsob, jak odlákat pozornost stráží.

Z Venezuely jste dopraveni na těžební plošinu, kde vás zavřou do jedné z mnoha cel. Jeden ze strážných si s vámi chce ale trochu pohrát, což se mu stane osudným. Až mu namlátíte, opatrně vyjděte z cely. Musíte jít nejprve směrem doprava, ale kousek od vaší cely je kamera. Držte se tedy těsně u stěny a projděte pod ní. Po pár metrech dojdete k malé kanceláři, ve které musíte vyřídit dalšího strážného. Potom prohledejte stůl s rozházenými papíry a najdete klíče od cely. Ještě než opustíte místnost, seberte červenou nádobu s benzínem v rohu vedle dveří.

Projděte pod kamerou zpět ke své cele a pokračujte dál. V nejbližší další cele je Tania. Pomocí klíčů můžete otevřít dveře její cely a promluvit si s ní. Získáte od ní kartu, díky které se můžete dostat z této paluby. Vyjděte z její cely opět ven a pokračujte směrem doleva. Doběhněte až k výtahu ve vzdálenějším rohu. Tím vyjedete o patro níž na palubu C. Můžete v klidu vyběhnout ven, protože tady žádní strážní nejsou. Dojděte ke třem trubkám a otočte ventilem na té červené. Tím zastavíte oheň před druhým výtahem na palubě s celami.

Sjeďte zpět k celám a probijte se k druhému výtahu, kterým vyjedete na palubu A. Zde půjde do tuhého, protože všichni strážní jsou zde vyzbrojeni pistolemi. Toho nejbližšího ale budete muset přesto omráčit, protože jinak se k vysílačce nedostanete. Musíte si při tom ale dát pozor na kameru, protože spuštění poplachu znamená prakticky jistou smrt. Dveře vzdálenější od výtahu vedou do malé místnosti s vysílačkou. Použijte ji a zavolejte Simona.

Zavoláním pomoci tato mise bohužel nekončí. Ještě budete muset získat důkazy o zločinech slečny Fritzové a potom nějak odpoutat pozornost strážných od přistávací plochy. Nejprve tedy k těm důkazům. Tlačítkem vedle vysílačky si přivolejte výtah, kterým vyjedete do malé kanceláře. Zde stačí doběhnout ke stolu naproti výtahu a prohledat ho. S dokumenty v kapse se můžete vrátit na palubu A, kde se budete muset dostat do kuchyně. V té použijte mikrovlnnou troubu a Largo do ní umístí nádobu s benzínem. Rychle se schovejte za sporák a vychutnejte si pořádnou explozi. Nakonec stačí doběhnout na přistávací plochu, kde už na vás čeká osvobozená Tania.

Amsterodam

- Dostaňte se včas do kanceláře slečny Fritzové.

Vaším posledním úkolem bude doběhnout v dost krutém časovém limitu do kanceláře slečny Fritzové. Přímá cesta na most je bohužel zatarasena havarovanou cisternou, takže to budete muset oběhnout. Od své limuzíny běžte ulicí směrem doleva a držte se na svém chodníku. Na levé straně silnice uvidíte mezi domy začátek boční uličky, kterou seběhnete po dlouhých schodech až na nábřeží, kde si budete muset poradit se dvěma místními hrdlořezy. Pokuste se je pokud možno vyřídit postupně. Času sice moc nemáte, ale po doběhnutí na nejbližší checkpoint budete mít při každém dalším pokusu nejméně celou jednu minutu.

Po likvidaci obou hromotluků (můžete se je také pokusit oběhnout) dojděte ke vstupu do podzemního tunelu, ve kterém si musíte ventilem otevřít dveře vedoucí směrem k mostu. Pokračujte dál po nábřeží a po pár metrech uvidíte doky plné beden. Rychle seskočte dolů mezi ně a pokuste se nezdržovat bojem. Vyskočte na bedny a přelezte přes ně na druhou stranu. Zde se probijte až k vysoké zdi, u které stojí několik dalších beden. Vylezte po nich na zeď a pokračujte až k silnici. Zde budete muset zaběhnout do malé vrátnice, ve které si opět pomocí ventilu musíte otevřít vrata vedoucí na most.

Nyní je před vámi posledních pár set metrů. Běžte na most a přeskočte přes mezeru uprostřed. Je dost široká, takže budete muset svůj skok opravdu dobře načasovat. Na druhé straně zabočte na nábřeží doleva a doběhněte až ke dvojici strážných, které budete muset co nejrychleji zlikvidovat. Až po jejich zneškodnění se vám totiž otevřou dveře vedoucí na zahradu za kancelářemi slečny Fritzové. Zadní vchod najdete velmi rychle. Jsou to první dveře vpravo. Po doběhnutí k nim si můžete vychutnat závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Technika boje

Základem úspěchu v této hře je technika boje. Kromě jediné mise si totiž budete muset vždy cestu dál probojovat. Samozřejmě, že je nejlepší pokusit se překvapit protivníka zezadu a skolit ho jedinou ranou do zátylku. Ne vždy k tomu ale máte příležitost, takže se budete muset naučit, jak obstát v boji jeden na jednoho (boj proti dvěma protivníkům najednou je vždy předem ztracen).

V boji je nejdůležitější dobré blokování úderů. To je totiž velmi citlivé na správné načasování. Pokud se vašemu protivníkovi podaří jeden zásah, může dokončit celou sérii úderů, aniž byste tomu mohli zabránit. Musíte tedy za každou cenu vykrýt už první úder. Po protivníkově pokusu o útok musí neprodleně následovat váš pokus. Je totiž velká šance, že se nedostane včas do krytu. Když se vám ale útok nepodaří, je lepší vrátit se zpět do krytu než riskovat zranění.

Bugs Bunny and Taz: Time Busters

INFO

■ **VYDAVATEL:** Infogrames ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** A2M ■ **RECENZE:** PSM57 - 8/10

Skvěle odvedená hra, která ale vyžaduje spoustu trpělivosti.

Bugs a Taz jsou spolu svázáni stejně těsným svazkem jako třeba v současnosti populární Jak a Daxter nebo Ratchet a Clank.

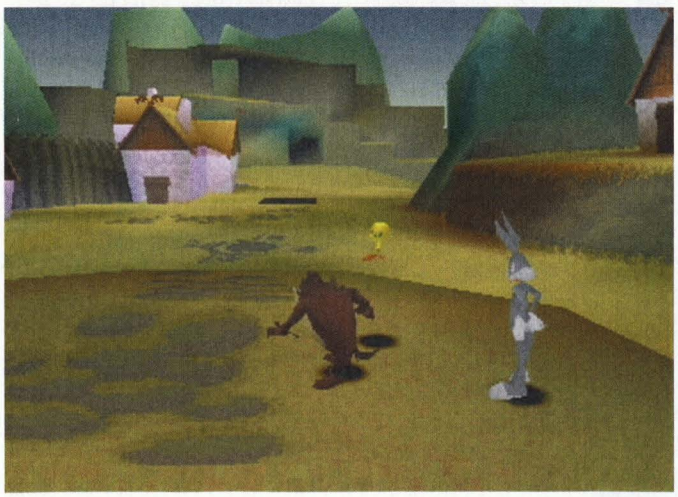
Granvich

Projděte všemi zkouškami, čítajícími zahrabávání, posunování beden, házení na terč a tak podobně a sesbírejte všech 10 ozubených koleček. Nakonec se vám dostane posledních rad od Babči a můžete se vydat do Aztécké pyramidy.

AZTEC ERA

Golden City

Promluvte si s Tweetym a Babča vás naučí společný pohyb „trampolínu". Zaparkujte Taze tak, aby po něm mohl Bugs vyskočit na malý výběžek pro kolečko. Seskočte dolů na volné prostranství. Utíkejte podél skály stále doleva až nad schodiště. Rozbijte vázu - v nich se většinou ukrývají kolečka nebo mrkve. Jděte doprava, nalevo od domu rozbijte vázu, zbavte se Indiána a zničte první krabici ACME. Vstupte do domu a za deset mrkví si zahrajte obdobu basketbalu, za vítězství získáte 25 koleček. Sejděte na trávník. Seberte kolečka, sejměte Indoše a po stranách schodiště pyramidy rozbijte vázy. Vyjděte na pyramidu a rozbijte druhý ACME Box. Celé to tu kolem pyramidy oběhněte, rozbijte s Tazem vše, co najdete, včetně sloupu s nakresleným kolečkem a místa nedaleko odtud, kde vás Babča naučila nový pohyb. Znovu ho aplikujte na šikmý pilíř. Nakopněte brečícího Vikinga u pyramidy a nakonec se vydejte branou do komplexu domů.



Zbavte se Indiána hlídajícího dům, rozbijte vázy a sloupy a seberte si všechno, co vypadne. Vyskočte na zídku a vyběhněte po ní nahoru. S Tazem vyvrtejte díru a Bugsem vysuňte bloky ze země. Vyskákejte po nich na střechu a stoupněte si s oběma postavami na tlačítko. Otevře se skrýš s mincí. Seskočte dolů a za domem si vybírejte všechna kolečka. Vstupte do domu a splňte úkol šoupání beden - nezapomeňte rozbíjet vázy v rozích. Po projití domu seskočte dolů, seberte si minci a rozbijte čtvrtou bednu ACME. Vstupte do domu naproti bráně, kde si zabubnujte za poplatek 10 mrkví a dostanete za odměnu kolečko s 25. Jděte k sousednímu domu. Seberte kolečka a nakopněte dalšího brečícího Vikinga schovaného za domem. V domě vás bude čekat další minihra. Použijte Taze k odražení se a chycení vysunuté kostky. Tím se vysunou další kostky z mnoha dalších. Za pomoci ◎

(plížení a ušní helikoptéry) projděte až k velkému kamenu ve tvaru ozubeného kola. S Tazem se na kole párkrát otočte a vyskočte si pro ozubené kolečko v hodnotě 25. Pak se vraťte ven.

Vraťte se k místu, kde jste začínali, a pod kopcem se vydejte do uličky napravo. Dorazíte na nové prostranství, kde musíte chytit a následně pak vrátit na podstavec uprchlé opice. Nejdříve musíte s Bugsem vyšplhat po stromě a skopnout opici a pak ji Tazem chytit a donést na k tomu určenou kostku. Až to budete mít hotové, otevře socha a dá vám 25 koleček. Vysbírejte si všechna ostatní kolečka a pokud je máte i z předchozího světa všechny, budete jich mít 400.

Baboon Realm

S Tazem zničte chatrče a vysbírejte si kolečka. V prostřední chatrči bude schovaná první bedýnka ACME. Blbou opici nalákejte do pasti, s Bugsem si vezměte kokos a postavte se k soše ve směru šipky na podstavci. Tazem udělejte 3x vrtuli na kameni s nakresleným vírem, rychle se přepněte na Bugse a vhoďte kokos soše do tlamy. Nechejte si Bugse. Rozkopněte bedýnku s nakreslenou bombou a nakrmte pirani v jezírku. Skočte do vody, vysbírejte si kolečka

a proplavte tunelem do další části. Rychle se zbavte piraň a rozbijte druhý ACME Box. Posbírejte všechna kolečka v dohledu a projděte pod mostem. U bomby rozbijte třetí bedýnku, zbavte se opice a posbírejte si kolečka poblíž obří opičí hlavy. Vyskákejte po schodech ve skále, odstraňte opici, ale k chatrčím zatím nechoďte. Přeběhněte po první lávce. Vysbírejte si Geary na kraji. Na samém vrcholu nakrmte jednu hlavu a rychle pak v časovém limitu i druhou. Vydejte se k vodopádům, rozbijte chatrč a bouchněte do prvního ztraceného Vikinga. Vraťte se k sloupu u chatrčí, které jste míjeli, a bouchněte do něj. Z jedné chýše vypadne čtvrtá bedýnka ACME. Po vzniklém mostě přeběhněte k opici házející ořechy a rozbourejte Indiánům domečky. Nakonec hupsněte na tlačítko u sloupu.

Jděte zpět k místu, kde jste odstavili opici, ale nechali domky. Chatrče zničte, posbírejte si kolečka, vyskočte na výběžek a seberte si kolečko u malého sloupu, který s Tazem rozbijte. Vydejte se po skále nahoru. Dejte si pozor na opici a dostaňte se až do ohrady. Zrušte domky, shoďte sloup, rozbijte čtvrtou bedýnku a nakonec nakrmte tři hlavy. Seberte mince ve vodě a těsně u vodopádu skočte na skalní výběžek po levé straně. Najdete zde druhého Vikinga a pár koleček. Za pomoci uší si zaleťte pro kolečko ukryté v samém vodopádu. Nyní se vydejte do otevřené tlamy obří sochy.

Úkol je zřejmý, stůjte na jedné ze čtyř kostek, dokud po vás Baboon nehodí kámen a nezatíží spínač, pak opakujte postup s další plošinkou. Až se vám otevře pyramida, vejděte do ní, seberte si minci, ale ještě odsud neodcházejte. Bugs ať vezme pochodeň, zapálí ji a s ní pak zapalte výheň. Skočte na jedno dmychadlo a přepněte se na Taze. Slaďte skákání tak, aby se zvětšoval oheň a připálil opičákovi zadek. Za odměnu získáte posledních 25 koleček.

Sam's Temple

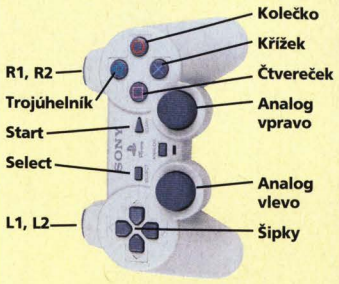
V této části si nemůžete přivolat kamaráda na pomoc, musíte s nimi normálně chodit pospolu. Stoupněte na dvě kostky a projděte do druhé místnosti. Tlouštíka s palicí se zbavíte několika ranami ve chvíli, kdy se bude smát a pak se vám otevře cesta dál. Doběhněte s Tazem do mezipatra v chodbě a tlačením otočte šedou stěnu. Vezměte si bedýnku jako štít a rychle seberte kolečka. Otočte stěnu zpět, přejděte k její druhé půlce a za ní si seberte ukryté kolečko. Doběhněte na konec chodby, rozbijte bednu a vstupte do velké místnosti. Zde zapalte oba konce lana a máte cestu volnou. Cesta vás dovede až do místnosti s jednou železnou bedýnkou, tu použijte k tomu, aby z ní Bugs mohl vyskočit pro kolečka. Pak vyjděte ven na chodbu a prozkoumejte stěnu napravo. Otočte ji tak, abyste měli oba charaktery pohromadě ve vnitřní straně chodby. Pošlete domů Vikinga. Jděte doleva a pohrajte si s puzzlem. Jde o to, že musíte s jednou postavou skočit na světle zelenou kostku a ta se přemístí jinam. Pak na ni skočte s druhou postavou a takto rozsviťte všechny plošinky. Otevře se chodba k 25 kolečku. Vraťte se k otočné stěně a sejdete dolů do místnosti s fontánou. S Tazem se vyvezte kulatou plošinkou k otvoru u stropu a utíkejte až do sálu s padajícími kostkami. Proběhněte až k bedýnce ACME a pak se vydejte k nedalekému tlačítku, na které skočte. Seskočte dolů z pěšiny, vysbírejte si věci a vraťte se ke králíkovi.

S Bugsem se vytáhněte do druhého otvoru. Opatrně se propližte až na konec bludiště. První tlačítko vysune mosty, druhé otočí hlavou a naplní bazén. Posbírejte kolečka, rozbijte poslední dvě ACME bedny a pak se vraťte k fontáně. Seberte zbývající kolečka a přes vodní příkop se vydejte k Samovi.

Až budete zase ovládat postavy, přepněte se na Taze a postupně s ním zasuňte všechny kostky pod provazy. Přepněte se na Bugse, prohánějte Sama a s Tazem si zaběhněte k některé z kostek (použijte pravý analog). Až se Sam zadýchá, kopněte ho, popadněte pochodeň a od Taze se odrazte na kostku, kde provaz zapalte.

Po zabití Sama vyjdete zpět v Golden City. Jděte k domu, kde jste hráli indiánský basketbal a získáte posledních 500 koleček.

OVLADANI



CO JE CO

Šipky/ levý analog » Pohyb aktivní postavou

Pravý analog » Pohyb neaktivní postavou

R3 » Skok s neaktivní postavou

L1 » Přivolání druhé postavy

R1 » Přepnutí na druhou postavu

L2/R2 » Otáčení kamery

START » Pauza

SELECT » Inventář

Bugs Bunny

Křížek » Skok

Kolečko » Tiché našlapování/ušní helikoptéra

Čtvereček » Kop/použití předmětu/nabití - koulení se/plavání

Trojúhelník » Sebrání předmětu/šipka do nory

L2+R2 » Zaměřovač, střílení mrkví křížkem

Taz

Křížek » Skok/nafouknutí žvýkačkové bubliny

Kolečko » Strašení

Čtvereček » Otočka/nabití - super otočka/plavání

Trojúhelník » Sebrání předmětu/tlačení předmětu/vrtule ve vzduchu

VIKING ERA

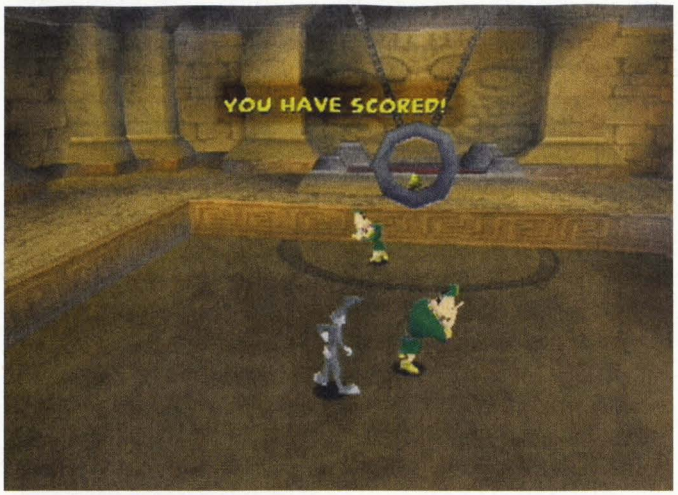
Shore Village

Jděte k Tweetymu a naučte se nový pohyb. Tazem přehoďte Bugse ke kolečku na ostrůvku a zavolejte si ho zpět. Vyběhněte po cestě k Tweetymu a Babča vám dá další radu. U domku rozbijte truhly a jděte k zavřené bráně, u ní je první ACME box. Držte se ohrady po levé ruce a dojdete k druhé krabici ACME. Vysbírejte si kolečka na náměstí a po schodech vyskákejte k domku na kopci, u kterého najdete třetí bednu. Vraťte se dolů k domku u schodů a promluvte si s Tweetym. Nově získaným pohybem se dostaňte do části za ohradou. Zde akorát vysbírejte věci, nakopněte brečícího Egypťana a vykutálejte se ven z ohrady. Vyvrtejte si díru, zavrtejte se s Bugsem a vytlačte nahoru tři sochy. Vylezte z díry a sochy natočte tak, aby Viking byl natočen k symbolu nad bránou. Do jeskyně si zaběhněte zahrát hokej za 25 koleček a vyskákejte po schodech na skálu. Znovu si pohrajte se sochou a seskočte ze skály dolů. Rozbijte čtvrtou bedýnku ACME pod skálou, pošlete domů malého Egypťana. Jděte o kus dál k východu z ohrady, zde naleznete další sochu a bedýnku ACME. Po správném natočení sochy se otevře brána, za kterou najdete minci k bossovi. Až si půjdete pro minci, stavte se v domě, do kterého se dostanete kouleními. Získáte zde pár koleček a pak si konečně doběhněte pro minci. Jděte nejdřív uličkou nalevo a zahrajte si na krasobruslaře. Pak jděte zachránit druida. Úkol je jasný. Nejdřív si vyčistěte cestu od kamenů a otočte otočné kameny. Pak zničte obelisk pod myší a Tazovým strašením doveďte myš, jak nejdál to půjde. Poslední desku otočíte časovaným spínačem na nedalekém kopci. Pak už jen stačí myš dostrkat až ke slonovi. Po opuštění lokace jděte směrem k místu, kde jste našli třetí bedýnku - poblíž je studna. Jděte si zahrát válku se sněhovými koulemi. Počkejte, až se Viking přestane krýt, a sestřelte ho sněhovou koulí. Kostku pak Tazem odneste k vodě a vhoďte ji do ní.

Moon Valley

Utíkejte ke kamenné stavbě a rozbijte první bednu ACME. Jděte otvorem ve skále. Vezměte si železnou bednu, vyběhněte nahoru a položte ji na výtah, to samé udělejte i s druhou bednou. Rozbijte druhý ACME Box a vyjděte z jeskyně. Rozbijte třetí bednu a po schodech vyskákejte ke kameni na vrcholu skály. Tazem hoďte Bugse na podivnou stavbu a s ním pak skočte na zdroj světla uprostřed. Vraťte se jeskyní zase zpět.

Po úpatí skály vyběhněte nahoru k další jeskyni. V ní najdete čtvrtou bedýnku. Systémem vah se vyvezte k druhému východu



z jeskyně, poblíž kterého najdete poslední bedýnku ACME. S Tazem utíkejte k vodopádu, pošlete domů jedno dítě, seskočte dolů a pak bouchněte i druhé. Přepněte se na Bugse a přivolejte Taze, hlavně ne naopak. Zaběhněte do nedaleké jeskyně, s Bugsem si vezměte palici a zarazte do země kůly držící otočnou plošinu. Tu pak otočte Tazovou otočkou a jděte se podívat na katapult. Na malém ostrůvku u světlometu udělejte trampolínu a otočte světlo. S Tazem natáhněte katapult, Bugsem si sedněte na lopatu a odpalte se k poslednímu světlu (△ a ⊗ pro vystřelení).

Otočením posledního světla se vám otevře cesta k lodi. Zde budete nejdříve muset porazit Vikinga, abyste mohli získat minci do sekce k bossovi a poslední kolečko. S Tazem si seberte štít a nechejte Vikinga, aby na vás hodil bombu. Poté, co se odrazí od štítu, ji seberte a s díky vraťte zpět na loď. Až se vám podaří lodičku potopit, seberte palici a přeskákejte po krách k zamrzlému Vikingovi. Seberte si kolečko a minci a vraťte se do vesnice.

Elmer's Domain

Hoďte Bugse ke čtveřici sudů - nazpět už může po svých. Po levé straně cesty bude místnost, v níž získáte kolečko otočením zrcadla o 180 stupňů. Pak jděte dál. S Bugsem si zakoulejte proti hlídce kuželky. Po levé ruce opět bude chodba, kam se dostanete za pomoci přehození Bugse a následného zavolání Taze. V místnosti udělejte trampolínu a vyskočte na sloup uprostřed. Rozbijte první ACME Box a vraťte se na cestu. Další místnost bude znovu po levé straně. V mezipatře zničte druhou bednu a natočte obě zrcadla tak, aby paprsek světla směřoval na bránu. Pak odejděte bránou a po stupínkách vyskákejte na vršek domu. Poté, co si vše vysbíráte, se znovu dostaňte na hlavní cestu. Utíkejte stále rovně až k obří soše. U ní a na ní nalezete třetí a čtvrtou bednu a ubrečeného Egypťana. Z hlavní cesty se vydejte do domu napravo. Použijte Vikingovu hlavu k otevření všech vrat a nakonec vyjděte otvorem vedoucím k poslední bedýnce. K Elmerovi už snadno trefíte.

Podívejte se na symboly u jednotlivých věží. Snadno pochopíte, co který znamená. Vždy stiskněte trojici tlačítek u věže, na které stojí Elmer, pak mu jednu vražte a až upustí kladivo, seberte ho a bouchněte do některé ze šipek u klece s diamantem.

Nakonec se vrátíte do vesnice, kde získáte posledních 100 koleček.

ARABIAN ERA

Sunset Alleys

Jděte vlevo a promluvte si s Tweetem. Vyběhněte po schodech nalevo a vstupte do vodního chrámu. Stiskněte s oběma postavami tlačítko, nakrmte rybky bombami a doplavte k ohnivému džinovi. Po jeho osvobození se vraťte zpět do ulic. Oběhněte domek a nakopněte muže v černém. Rovněž zde najdete první bednu ACME a dva další východy. Jeden vede do další úrovně a druhý k fotbalovému hřišti. Po vyhrání 25 koleček seběhněte dolů na hlavní ulici, kde zahněte vlevo a jděte stále rovně až do zemního chrámu. Rozbijte druhou bedýnku a vyvrtejte díru do země. Bugsem pak zvedněte sloup a takto se dostaňte k vysunutému sloupu, který naopak zasuňte. Osvoboďte džina a vyběhněte ven z chrámu. SuperSpinem otevřete bránu a zajdete si zahrát další mezihru. Roztočte Taze jako káču a rozbíjejte s nim vázy, ze kterých zrovna bude vykukovat opice.

Cestou na začátek úrovně budete mít po pravé ruce dům, na jehož střechu lze vylézt. Po střeše se dostanete až k třetí bedně a poté kousek od začátku k větrnému chrámu. Zde musíte aktivovat prostřední plošinku ve spodní a prostřední řadě a pak pravou plošinku rovněž v prostřední řadě. Použijte Taze pro vyšší výskok a uši jako helikoptéru a doplachtěte do prvního vzdušného sloupu, odtud už snadno přeskáčete k uvězněnému džinovi. Po osvobození džina se vraťte na trh. Jděte doprava, dojdete do domu, kde si vyzkoušejte klaunskou disciplínu roztáčení talířů. Pak jděte po schodech a nad nimi zase doprava. Nakopněte druhého upíra ztraceného v čase a jděte vlevo do ohnivého chrámu. Úkol je jednoduchý, prostě jen přeskákejte k uvězněnému džinovi. Až opustíte chrám, vstupte do sálu džinů. Za osvobození od nich dostanete minci k otevření Ali Babovy jeskyně. Od Babči před domem se naučte házet mrkve a u Ali Babovy jeskyně zničte poslední krabici ACME. Pokud jste ještě neabsolvovali výcvik břišních tanců, tak se stavte v centrální části města

Royal Gardens

S Bugsem si vezměte píšťalku a zahrajte kombinaci napsanou na schodech. Nalevo i napravo za branou posbírejte věci a rozbijte první ACME Box. Jděte ke trojici barevných tlačítek a šlápněte na červené. Rychle utíkejte cestou napravo a doběhněte až do zahrady s další bednou ACME a velkou dřevěnou krabicí, kterou odšoupněte z díry do nory. Vyvrtejte díru a vystrkejte ze země všechny čtyři bloky. Zahrajte na píšťalku kombinaci z kostek a po provaze vylezte pro první perlu. Za obřím sloupem bude 25 koleček. Vraťte se do zahrady, najděte třetí bednu a pak se znovu vydejte ke tlačítkům. Stiskněte prostřední tlačítko a znovu utíkejte najít bránu dřív, než se zavře. Ze sloupu sestřelte malého upíra, rozbijte další bedýnku a jděte do zadní části. Počkejte, až chlápek s truhlou bude stát pod truhlou, a mrkví sestřelte balónek. Melodii ze skřínky pak zahrajte u koše. Vylezte si pro druhou perlu. Nakonec sešlápněte pravé tlačítko. Za třetí bránou se podívejte na střechu domu a zničte ACME Box. Sejměte malého upíra a pak vejděte do domu. Tazem hoďte Bugse do všech čtyř kruhů. Až se objeví kombinace, máte cestu k poslední perle volnou. Za perly dostanete od soch další z mincí otevírající loupežnickou jeskyni.

Babba's Cave

Utíkejte do hlavního sálu a pak pokračujte chodbou dál nahoru.

Vstupte do části s vodou, plavte k nádobě na dně a ve stanoveném limitu sesbírejte všechny prsteny. Jděte rovně přes chodbu, nakrmte obličej lva a jděte dál rovně až do místnosti se skálou, kterou rozbijte. Nyní můžete Bugsovou ušní helikoptérou vyletět nahoru. Nakrmte další lvy mající před tlamou oheň a v následující části rozbijte bednu. Na rozcestí nechoďte vpravo za upírem, ale jděte vlevo a složte menší puzzle. Dostanete 25 koleček. Otvorem skočte do místnosti, kde nakrmte 5 hlav. Tazem zablokujte díru do nory a Bugsem dohoňte upírka. Skočte do díry, rozbijte bednu a znovu nakrmte hlavy. Po návratu se vyškrábejte na římsu, kde byl upír, a proběhněte malým podloubím k dalším kolečkům a bedně ACME. O kus dál naleznete další bednu a nakonec doběhnete do místnosti, kde nakrmíte další hlavy. Po vysunutí posledního sloupu se vám otevře chodba k vůdci loupežníků.

Vše je hrozně jednoduché. Bugse postavte na některé z tlačítek a Tazem nalákejte Ali Babu pod létající truhlu. Až bude omráčený, chytněte ho a hoďte do otočeného gongu. Vystřídejte všechna čtyři tlačítka a další svět máte na dosah.

TRANSYLVANIAN ERA

Ghost Town

Rozbijte první ACME za vámi a vstupte na nádvoří. Rozbijte rakve, za domem nalevo sestřelte Indoše (lítá ve vzduchu) a vyjděte po schodech nahoru. Promluvte si s Tweetym a Babča vás naučí používat žvýkačku k létání. Nafoukněte žvejku a vyleťte na střechu. Naleznete zde pár koleček, druhou bedýnku a z druhé strany taky malého Indiána. Seskočte dolů a po dalších schodech vyběhněte nahoru na náměstí. Zde uvidíte přenašeč mozků, který funguje tak, že se na něj naláká jeden z velkých chlapíků a na druhou stranu si stoupne třeba Taz. Potom můžete hrát na příšeru a rozbíjet věci s jejím barevným označením. Nejdřív si vypůjčete žlutého panáčka. S ním utíkejte dolů po schodech, jako na začátek úrovně. Rozbijte bedny a dveře věžičky a vstupte do ní. Vyběhněte až na samý vrchol a udeřte do zvonu. To samé udělejte i s červeným a modrým monstrem. Nezapomeňte rozbíjet ACME bedýnky. První mezihru naleznete poblíž východu do ZOOvanie a druhou na náměstí napravo od hradu na kopci.

Zoovania

Oběhněte věžičku, rozbijte bednu a sestřelte poletujícího Indiána. Mrkví trefte zvon nad bránou a vejděte do ZOO. Dveře do jednotlivých výběhů se budou otevírat v závislosti na tom, jakým směrem bude natočen ukazatel uprostřed zeleného plácku. Rozbijte druhou bednu a po směru hodinových ručiček začněte ve výbězích hledat spínače od hodin. V prvním výběhu akorát přeleťte jámu a stoupněte si na vypínač. Ve druhém vysuňte tlačítko pod vodou a rychle ho plavte stisknout. Pak akorát zmáčkněte tlačítko od ručiček. Ve třetím výběhu posuňte klece na tlačítka a s Tazem pak skočte na třetí tlačítko. Otvor ve fontáně potom bude sloužit jako nora. Nezapomeňte na třetí ACME box. Jako poslední otevřete vrata z druhé části zahrady. Sejděte dolů na trávník a vydejte se doprava. Rozbijte čtvrtou bednu ACME a doběhněte až k automatu na žvejky. Vyleťte do první části hradu a tam si vezměte druhou žvýkačku. Vyleťte až úplně nahoru, posbírejte si věci a stiskněte poslední tlačítko.

Celou trasu absolvujte znovu - opičky se proměnily ve stvůry, utekly z klecí a umožnily vám tak získat další kolečka. Až se dostanete až na hrad, bude vám cestu k minci od bossova paláce blokovat trojhlavá kytka. V každém z malých květů je zmenšovací kapsle, kterými zmenšete kytku a pak se vydejte pro minci. Rozbijte poslední bednu ACME, doleťte si pro Indiána létajícího nad velkou klecí uprostřed areálu a máte vše hotovo.

Count's Castle

Rozbijte vázy a první ACME bedýnku napravo od schodů a podobně jako kovadlinu nechejte spadnout lustr. Jedním lustrem se dostanete k vypínači od branky v protějším výklenku, kde pak najdete páku otevírající vchod do dalšího sálu. Nejdříve si zjistěte, kudy utíká upír držící pírko a pak mu do cesty postavte Bugse. Tazem ho vylekejte z druhé strany a pokud jste Bugse postavili dobře, budete mít dostatek času na bouchnutí do upíra. S Bugsem seberte peříčko, s Tazem si stoupněte na poklici hrnce a peříčkem pošimrejte trojici hlav. S Tazem přeskočte na plošinu nad vchodem. Stiskněte tlačítko a přehoďte obě páky. Za pomoci žvýkaček vysbírejte všechny mince a bedýnky, včetně té u dračích hlav a přejděte do další části. Rozbijte čtvrtou bedýnku ACME a vyběhněte po schodech. Jděte nalevo, pošlete Indiána domů, popadněte pochodeň a zapalte lebko-svíce v pořadí napsaném nad regálem s knihami. Bouchněte do páky. Rozbijte poslední bednu a přeběhněte k druhé knihovně. Učiňte to, co předtím.

Finální boss je docela jednoduchý. V první části musíte běhat poblíž středu místnosti a počkat, až se někde objeví. Pak rychle skočte na desku, kterou drží nad hlavou. Vyletí oknem z místnosti a trampolínou se budete moci dostat k prvnímu chrliči, který Tazem dotlačte do jednoho z otvorů u středu místnosti. Upír rozbije další okno a takto postupně umístěte všechny čtyři chrliče.

Lukáš Kolínský

Silent Hill

Nejhororovatější ze všech hororů na PlayStation vám dává zabrat. Pomůže starý dobrý návod? Určitě!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Konami ■ **RECENZE:** PSM 17 - 10/10

Zlatý fond PlayStation. Jeden z nejlepších hororů, jedna z nejlepších adventur a také jedna z vůbec nejlepších her na PSone! Musíte mít!

Pokud byste se kohokoliv u nás v redakci zeptali, jakouže to hru nejvíce „nesnáší", bez delšího přemýšlení by všichni vyhrkli, no přece *Silent Hill*. Ptáte se proč? Snad za celou dobu existence časopisu jsme neobdrželi tak velké množství telefonátů směrovaných na konkrétní titul. A to navíc hru několik let starou. Ale dost řečí, pusťme se do návodu!

Olejová skvrna

Věci k nalezení: mapa, baterka, kuchyňský nůž, rádio, léčivý lektvar (2x).

Vaše první kroky jsou zřejmé. Následujte Cheryl do mlhy (husté, že by se dala krájet a ještě dále) a na konci se nechejte napadnout dětskými zombie (veškerá obrana je zbytečná). Probudíte se v místní kavárně. Promluvte si s Cybil, přijměte nabízenou zbraň a seberte věci ležící na pultech. U notýsku si uložte pozici a pokuste se odejít. Po kratší sekvenci budete skrze okno napadeni ohavným létajícím stvořením. Použitím pistole pošlete tuto hroudu teroru k zemi (nůž na ni neplatí). Seberte rádio a opusťte kavárnu.

Skladiště/Auto

Věci k nalezení: krabička první pomoci, channeling stone (pouze v Next Fear módu hry), krabice s náboji (2x), léčivý lektvar (4x).

Ještě předtím, než se vypravíte do aleje, kde jste byli zpočátku hry, se procházejte městem a sbírejte užitečné věcičky. Na severu, poblíž obchodu naleznete krabice volně se povalujících nábojů (na lavičce vpravo). Jděte do obchodu, kde se dají sebrat tři léčivé lektvary, krabička první pomoci a můžete si zde uložit i svoji pozici. Ještě severněji naleznete místo vaší havárie. Z vraku vozu se dá vytáhnout další léčivý lektvar. S kapsou nacpanou medicínou jděte do aleje (známé již z předchozí pasáže).

Next Fear mód: V NF módu naleznete v obchodě mimo zmiňovaných věcí ještě Channeling Stone, který vám umožní dosáhnutí různých konců hry.

Alej

Věci k nalezení: krabice s náboji (2x), zpráva od Cheryl.

Po cestě k aleji se vyvarujte zbytečného kontaktu s létavci a hybridními psy - to je základní pravidlo, které se snažte aplikovat po celou hru.

Vyhýbáním se stvůrám šetřete omezenou munici. Na konci temné uličky (aleje) naleznete zprávu od Cheryl a další krabičku nábojů. Přečtěte si zprávu odhalující místo, kde by se mohla skrývat, a jděte zpět na ulici.

Ke škole

Věci k nalezení: klíč od domu, další zpráva od Cheryl.

Za asistence mapy se dostaňte do Levinovy ulice. Poté jděte dolů do Mathesovy, kde objevíte obrovskou jámu na silnici a další zprávu od Cheryl. Dopis vás navede k psímu domku, skrytému v temnotách Levinovy ulice.

Jděte k psí boudě nalevo, zastřelte ohavnost jí hlídající a seberte klíč schovaný uvnitř (kdo by se odvážil provokovat takto fešného pejska).

V domě

Věci k nalezení: krabička s náboji (2x), léčivý lektvar, katana (pouze v Next Fear módu), krabička první pomoci.

Sbalte krabičku první pomoci za vstupními dveřmi a spěchejte do kuchyně, kde naleznete další dvě krabičky s náboji a léčivý lektvar. Použijte mapu a jděte k zadním dveřím. Poznáte, že jsou zamčené na tři odlišné zámky, čili zahajujeme hledání tří vhodných klíčů. Uložte si pozici a vyrazte ven do zákeřného smogu.

Next Fear mód: V místnosti napravo po cestě do kuchyně naleznete katanu.

Další alej
Basketbalové hřiště

Věci k nalezení: Woodmanův klíč, léčivý lektvar.

Podívejte se do mapy a všimněte si dlouhé červené lajny směřující dolů k Fenneymu aleji. Cestou si dávejte pozor na příšery a držte se drátěného plotu napravo. Brzy narazíte na branku, skrze kterou se můžete protáhnout na basketbalové hřiště, kde naleznete léčivý lektvar a odpadkový koš. Zalovte a zpod basketbalové sítě vytáhněte Woodmanův klíč.

Začíná se stmívat

Věci k nalezení: léčivý lektvar (2x), lví klíč, krabička první pomoci, Scarecrow klíč, krabička nábojů.

Jděte zpátky k Finneymu, otočte se doprava a pokračujte, dokud nespatříte rozbořený most a policejní vůz. Seberte náboje pohozené poblíž auta a z boty vytáhněte lví klíč.

Dole na vedlejší ulici (Ellroy) objevíte další rozbořenou cestu. Zahněte doprava a měli byste si všimnout prkna vedoucího od zadních dveří domu. Zde naleznete léčivý lektvar a třetí (scarecrow) klíč.

Se všemi třemi klíči v kapse se vraťte zpět k psí boudě a pokračujte dále pouze proto, abyste získali další léčivý lektvar z přístřešku na konci Levinovy ulice.

Cesta zpět

Věci k nalezení: léčivý lektvar (2x).

Odemkněte třemi zámky zabezpečené dveře v domě a vydejte se jimi ven. Brzy zaregistrujete záhadné kolísání světel a budete nuceni sáhnout po baterce (abyste viděli alespoň na pár kroků před sebe). Ze za-

hradního stolku seberte léčivé lektvary a skrze dveře na konci zahrady se protáhněte do další aleje.

Zpátky ke škole
Věci k nalezení: léčivý lektvar (3x), krabička s náboji (2x).
Namiřte si to do aleje a jděte na sever přes ulici k rozbořenému mostu. Naleznete tam smečku krvelačných psů, kterým se snažte vyhnout, jak to půjde (v krajním případě bojujte, ale raději šetřete munici). Pokud se přesto pustíte do boje, budete odměněni krabičkou s náboji a léčivým lektvarem.

Poté jděte na jih směrem ke škole a cestou se pakujte věcmi. Například mezi Levinovou ulicí a Midwichem se povaluje krabička s náboji, kterou byste neměli nechat smutně ležet. Pokračujte přes Blochovu ulici, zahněte na západ a na jih ke škole. Po cestě narazíte na poničený školní autobus, kde si budete moci uložit pozici. Neopomeňte sebrat léčivé lektvary a pak se už neohroženě vydejte do školy.

Škola - Recepce
Věci k nalezení: školní mapa, krabička s náboji.
Hned u vchodu objevíte mapu školy. Seberte ji a vydejte se prázdnou halou směrem k recepci. Na stole naleznete několik krvavých zápisků. Pečlivě je prohledejte a jděte do pokoje na konci recepce, kde seberte krabici nábojů. Ze stěny si půjčete obrázek, a až budete odcházet, tak prohledejte registr učitelů na přepážce.

Škola - Ošetřovna/ nádvoří/foyer
Věci k nalezení: krabička první pomoci, léčivý lektvar, náboje.
Kontaktujte mapu a s její pomocí se vydejte do ošetřovny (infirmary). Tam naleznete léčivý lektvar a krabičku první pomoci. Uložte si pozici a vydejte se ven na nádvoří. Vypráskejte dětská zombie a rychle proběhněte dveřmi na druhé straně nádvoří. Vyvarujte se kontaktu se zombíky v hale a na konci seberte krabici nábojů. Vydejte se západními dveřmi v hale.

Škola - Foyer/druhé podlaží
Věci k nalezení: krabice s náboji (3x), krabička první pomoci, chemikálie, zlatý medailónek, léčivý lektvar.
Vyběhněte po schodech do první učebny a seberte léčivý lektvar. Projděte vedlejší učebnou do dámské umývárny a sbalte krabici nábojů. Vraťte se zpátky do haly a po pravé straně uvidíte dveře (poblíž schodů). Otevřete je a vstupte do další haly. Mezi laboratorním vybavením seberte láhev kyseliny a frčte do chemické místnosti, kde uvidíte na pultě ruku. Smočte ji v kyselině a získáte zlatý medailón. Seberte náboje a jděte koridorem do knihovny. Tam naleznete krabičku první pomoci. Seberte ji a vydejte se jižními schody do nižšího podlaží. Zpátky na nádvoří použijte medailónek na tečku, čímž změníte čas v hodinách na věži (na dvanáct).

Škola - Učebna hudební výchovy
Věci k nalezení: stříbrný medailón.
Váš druhý medailón se skrývá v učebně hudební výchovy na druhém podlaží. Vydejte se tam a prohledejte básně na stěně. Nyní máte před sebou patrně nejkomplikovanější hádanku z celé hry. Pokud se vám ji nepodaří vyřešit, tak se podívejte na obrázek piána, který by se měl na těchto stránkách skrývat pro správnou kombinaci. Se stříbrným medailónem běžte zpátky do hodinové věže a posuňte ručičky na pátou.

Kotelna
Věci k nalezení: žádné.
Stiskněte červený spínač a jděte na nádvoří. Dveře k hodinové věži se otevřou a vy budete moci proplout na druhou stranu.

IluzOrní škola
Věci k nalezení: gumový míček, léčivý lektvar (2x), brokovnice, obrázková karta, krabice s náboji (2x), krabička první pomoci, ampule.

OVLADANI

CO JE CO

Křížek » akce
Čtvereček » běh
Trojúhelník » mapa
Kolečko » zap/vyp baterky
START » pauza
SELECT » inventář
R1 » úkrok vpravo
L1 » úkrok vlevo
R2 » míření
L2 » natočení kamery
Šipky » ovládání postavy

Vydejte se zpátky. Dorazíte do jiné verze nádvoří - nějakého zvláštního druhu jiné reality. Jděte přímo, skrze dvě sady dvojitých dveří a spolu s náboji seberte krabičku první pomoci. Poté se vydejte do skladiště (storage room) pro gumový míček. Nyní směrujte své kroky do vzdálené učebny po pravé straně a ještě předtím, než se protáhnete jižními dveřmi, seberte obrázkovou kartu. Následuje další učebna a posléze po pravé ruce hala.

Na severu naleznete léčivý lektvar, spasitele vašeho zdraví. Běžte zpět do ošetřovny, uložte si pozici, sbalte dva léčivé produkty a frčte dolů do vestibulu, kde seberte ampulku z kolečkového křesla. Vezměte to úprkem skrze recepci do dalšího pokoje a vezměte náboje. Obrázkovou kartu použijte jako klíč k otevření podivných dveří. Jděte z chlapeckých záchodů a ještě předtím, než udeříte v učitelské kanceláři (s náboji), seberte brokovnici. Začne zvonit .

Iluzorní škola
Věci k nalezení: léčivý lektvar, náboje do brokovnice a pistole, klíč od knihovny.
Po shlédnutí animované sekvence běžte po schodech dolů do haly, kde seberte léčivý lektvar, a poté to vezměte zpátky nahoru do učebny pro hrstku nábojů. Nyní se protáhněte dveřmi, co spojují dvě sousedící učebny. Napakujte se náboji do brokovnice, vyjděte ven a projděte následujícími dvojitými dveřmi. Pokračujte halou do šaten. Následujte zvláštní zvuky a po další animované sekvenci seberte klíč od knihovny. Cesta zpátky vás nemine. Použijte dveře po levé straně a postupte na střechu.

KONEC DOBRÝ?

***Silent Hill* obsahuje pět různých konců a my jsme si pro vás na závěr přichystali tabulku, ve které je budeme stručně charakterizovat.**

DOBRÝ
Použijte všechny věci od doktora Kaufmanna z Ančina baru a nezapomeňte využít i klíče od motorky. Bohužel musíte zabít mladou Cybil.

DOBRÝ+
Udělejte všechny Kaufmanovy věci, ale nakonec si zahrajte na hrdinu a zachraňte policistku (kdo z vás by měl to srdce nechat ji zemřít?).

ŠPATNÝ
Stačí ignorovat všechny stránky morálky a lidského svědomí, nechat Kaufmanna na pokoji a s chutí zabít Cybil.

ŠPATNÝ+
Je o kousíček lepší. Opět ignorujte Kaufmanna, ale zachraňte mladou slečnu.

PODIVNÝ UFOUNSKÝ KONEC
Po dosažení dobrého+ konce obdržíte magický kámen. Ten stačí použít na několika následujících bodech a dočkáte se speciálního konce hry.

*** Na střeše školy.**
*** Před bitvou s můrou.**
*** V motelu, před pokoji.**
*** Na mostě před lodí.**
*** V „Resort" uzemí.**
*** Na střeše majáku.**

Iluzorní škola - Střecha

Věci k nalezení: dočista žádné.
0Čeká vás další hlavolam. Po své pravé ruce naleznete klíč zaseknutý v trubce na střeše. Sledujte krvavé stopy a brzy po levé straně objevíte další trubku. Do této trubky nacpěte balónek a jděte doleva, kde naleznete ventil. Pusťte vodu a vydejte se zpátky na nádvoří.

Iluzorní škola Nádvoří

Věci k nalezení: klíč od učebny.
Klíč, který byl ještě před několika okamžiky zaseklý v trubce, nyní naleznete v severovýchodním rohu nádvoří. Seberte ho a jděte zpět do knihovny a použijte klíč, který jste nalezli dříve.

Iluzorní škola Druhé podlaží/suterén.

Věci k nalezení: krabička první pomoci, náboje do brokovnice (2x), náboje, léčivý lektvar (2x), ampule
Seberte krabičku první pomoci a vydejte se do knihovny. Cestou posbírejte další věcičky a uvnitř sbalte knihu, kterou si pečlivě nastudujte. Dozvíte se o způsobu, jak porazit prvního z bossů.

Použijte klíč od učebny, abyste se mohli dostat do vedlejší místnosti, kde seberte léčivé zásoby, a vydejte se zpět do haly pro další. Poté si probojujte cestu do přízemí a nezapomeňte sebrat ampuli a náboje do brokovnice ze skladiště. Plně vyzbrojeni se vydejte do kotelny.

Iluzorní škola Kotelna/šéf kotelník

Věci k nalezení: krvežíznivý boss.
Zakruťte levým závitem jednou doprava a pravým závitem dvakrát doleva. Tím otevřete průchod, kterým se dostanete k prvnímu bossovi. Vzpomínáte si na slova z knihy? Několikrát stvůru střelte, dokud nebude krvácet, poté přezbrojte na brokovnici a namiřte přesně do zvířecího žaludku. Velkoryse stejný postup opakujte, než šéf začne zběsile kuňkat.

Škola - Kotelna

Věci k nalezení: K-Gordon klíč
Nyní budete zpátky v normální škole městečka Sillent Hillu. Seberte Gordonův klíč schovaný kousek od kotle. Bude následovat animovaná sekvence, po které se vydejte směrem ke kostelu.

Ke kostelu

Věci k nalezení: krabice nábojů (3x).
Nebojácně vykročte Bradburyho ulicí a po krátkém putování spatříte alej. Vydejte se tím směrem a pokračujte, dokud nenaleznete cestu po pravé straně vedoucí k domu, který můžete otevřít Gordonovým klíčem. Objevíte kopu nábojů a pozici k uložení. Protáhněte se vstupními dveřmi a zpátky na Bradburyho ulici pokračujte v cestě, dokud nenaleznete další alej s krabicí plnou nábojů. Nyní směrujte své kroky po Blichově ulici ke kostelu.

Kostel

Věci k nalezení: Drawbridge klíč, „flauros", léčivý lektvar.
Vstupte do kostela a připravte se na animovanou sekvenci. Po jejím skončení si přivlastněte klíč, „flauros" z oltáře a léčivý lektvar ukrytý nedaleko. U dveří si uložte pozici.

Garáž

Věci k nalezení: krabice nábojů, nádržka s benzínem (pouze v Next Fear módu hry).
Dále na východě objevíte garáž s krabicí nábojů, a pokud hrajete v NF módu, tak bude skrývat i kanistr s benzínem. S napěchovanými kapsami se vydejte na jih Ellroyovou ulicí k opuštěnému nákladáku, kde seberte náboje do pistole a do brokovnice. Pokračujte dále na východ a brzy narazíte na most. Tiskněte se k pravé stěně a měli byste narazit na schody vedoucí kamsi dolů. Tam naleznete několik užitečných věciček. Seberte je a jděte k ovládání mostu.

Most

Řídící místnost

Věci k nalezení: mapa, léčivý lektvar, vrtačka na kámen (pouze Next Fear mód), motorová pila (rovněž NF mód).
Použijte Drawbridge klíč, čímž spustíte most v centru Silent Hillu. Seberte mapu, léčivý lektvar, uložte si pozici a vyrazte do ulic.
Next Fear mód hry: Ve spodní části naleznete vrtačku na kámen, ale budete potřebovat trošku benzínu k jejímu zprovoznění. Rovněž je dobrý nápad si odskočit pro motorovou pilu do Cut-Rite Chainsaw baráčku (ještě předtím, než budete pokračovat v putování).

Centrum Silent Hillu

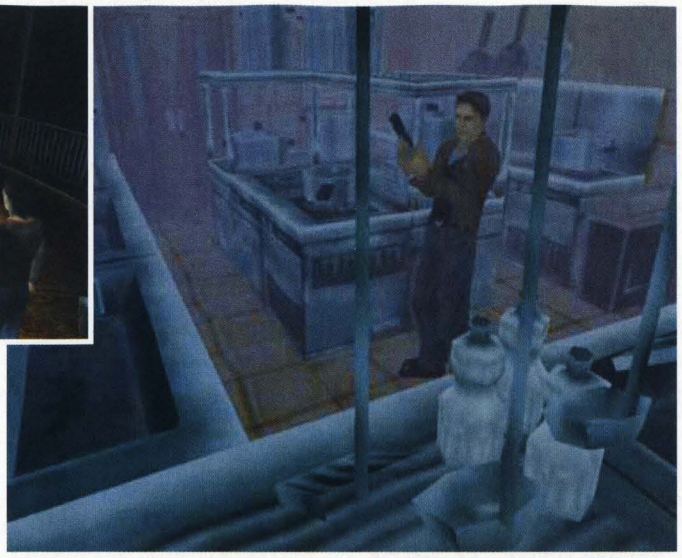
Věci k nalezení: krabice nábojů.
Držte se stejné strany silnice, na které se rozkládá ovládací místnost, a brzy narazíte na další spirálovité schody vedoucí někam dolů. Tam seberte náboje a pokračujte dále. Jděte Crichtonovou ulicí přímo k místní nemocnici.

Nemocnice

Věci k nalezení: léčivý lektvar (4x), krabička první pomoci, mapa (2x), plastiková láhev, neznámý lektvar, klíč od přízemí
Uložte si pozici a vstupte do místnosti, kde se setkáte s doktorem Kaufmannem. Poté si to nasměrujte do recepce a vylepšete si inventář krabičkou první pomoci s mapou. S těmito věcičkami projděte medicínským pokojem a vstupte do doktorské kanceláře. Zde naleznete mapu od suterénu. Klíč bude k nalezení hnedle za vedlejšími dveřmi.

Vaší následující zastávkou bude kuchyně, kde seberte léčivý lektvar a plastikovou láhev schovanou kousek od umyvadla. Láhev použijte v ředitelově kanceláři a naládujte do ní trošku lektvaru. Nadešel čas se podívat do suterénu. Jděte do místnosti s generátorem a nahoďte ho,

čímž uvedete do provozu výtahy za rohem. Použijte výtah a zastavujte na každém patře a zároveň na každém z nich zkoušejte dveře. Třetí dveře se otevřou, ale na výtahu bude svítit čtyřka, už konečně začínáte mít strach?



Iluzorní NEMOCNICE

Věci k nalezení: krabice s náboji (2x), ampule, pláty (Queen, Cat, Hatter a Turtle), krabička první pomoci, balíček krve, léčivý lektvar (3x), náboje do brokovnice.

Čtvrté podlaží vás zaneslo do jiné dimenze. Vydejte se ke dveřím a pokračujte až k těm následujícím. Nakonec se vydejte po schodech a dostanete se do třetího patra.

V pokoji číslo 302 si pro jistotu uložte pozici a seberte kartón s náboji. V pokoji číslo 304 si přivlastněte specielní plát a léčivé zásoby. Skladiště obsahuje balíček s krví, příjemná léčiva a náboje do pistole. Pokoj 306 skrývá další plát (Cat). Nyní odemkněte dveře od výtahu na konci koridoru a jděte dolů na chlapecké záchodky pro plát (Turtle). Poté využijte schodů pro sestup do druhého podlaží.

V pokoji 201 naleznete zapalovač a v 204ce další plát (Hatter). Na hrozivou příšeru použijte balíček s krví a frčte dolů do prvního podlaží. Ředitelova kancelář bude obsahovat nejenom nástroj k uložení hry, ale i důležitý poslední plát (Queen). Zastavte se v kuchyni pro léčivý lektvar a z vedlejší kanceláře si půjčete krabici s náboji.

Važte cestu zpět do druhého podlaží a zde najděte sesterské centrum. Do připravených pozic vložte pláty v následujícím pořadí - modrý, zelený, žlutý, červený a otevřou se tajemné dveře.

Iluzorní NEMOCNICE (pokračování)

Věci k nalezení: desinfekční alkohol, krabička první pomoci, náboje do brokovnice (2x), videokazeta, kladivo, klíč od ošetřovny, náboje do pistole, klíč od skladiště v suterénu.

Proběhněte předoperačním kumbálkem do operačního sálu a bleskově sbalte klíč od skladiště v suterénu. S klíčem v kapse projděte halou a vydejte se na jednotku intenzivní péče. Seberte desinfekční alkohol a krabici první pomoci z pokoje číslo 206.

Nalezněte výtah a použijte ho pro sestup do suterénu. Tam z márnice seberte léčivý lektvar a ampuli. V místnosti s generátorem naleznete kladivo. Do skladiště si odskočte trošku vylepšit zásoby munice a povšimněte si skříňky, kterou se patrně již v minulosti pokoušel někdo hýbat. Dostaňte se za ní a posuňte ji, čímž odhalíte tajnou chodbu.

Mříže polijte alkoholem a zapalte to. Tím odstraníte popínavé rostlinky blokující váš další postup. Projděte následujícími dveřmi a po chvilce narazíte na další nalevo.

První dveře po pravé straně skrývají videokazetu a poslední místnost po levé straně obsahuje klíč od ošetřovny. Nyní jděte zpět do pokoje 302 a protáhněte se do ošetřovny na prvním podlaží. Probudíte se ve skutečné nemocnici.

Cesta k antikvariátu

Věci k nalezení: klíč od antikvariátu, sekera.

Seberte zapomenutý klíč a vydejte se do antikvariátu, který se skrývá v pravém horním rohu mapy. Odklapněte zámek a narazíte na další schovávačku. Následujte cestu dolů do kaple a na konci naleznete sekeru. Užijte si další animované sekvence a možná byste se mohli probudit v trošku jiné verzi kaple.

Iluzorní město & piknik s bossem

Věci k nalezení: krabička první pomoci, náboje do brokovnice (2x).

Opusťte budovu a odloudejte se dolů Simmonsovou ulicí, kde naleznete díru v drátěném plotě po levé straně. Jděte nahoru po eskalátorech na druhé straně a po své levici naleznete pokoj obsahující dvě krabice s náboji do brokovnice a trochu toho léčiva. Pokračujte dále cestou koridorem a po chvilce narazíte na skryté dveře, neboli dalšího šéfa úrovně.

Otočte se a bleskově seberte loveckou brokovnici. Nabijte ji a palte do malého stvořeníčka za sebou. Vyčkejte, až prorazí část povrchu, a poté do něj ládujte další dávky nábojů, dokud se neprobourá zdí.

Zpátky v nemocnici se v ošetřovně pusťte do řeči s Lisou. Po krátkém rozhovoru se připravte na další utkání s druhou částí šéfa, s kterým jste si snažili vyřídit účty před okamžikem. Zápas se bude odehrávat na střeše a je dětsky snadný. Stačí ze vzdálenosti posílat jednu dávku broků za druhou a šéfík se odporoučí dříve, nežli si uvědomíte, že tam stál.

Stoky

Věci k nalezení: krabice s náboji (5x), klíče od stok (2x), mapa stok, krabice první pomoci, léčivý lektvar (4x), náboje do brokovnice (3x) a do pušky.

V nemocnici si uložte pozici a z kavárny na rohu Simmonsovy a Koontzovy ulice seberte léčivý lektvar. Pokračujte v cestě Simmonsovou ulicí k policejní stanici (Saganova ulice), kde seberte hrst nábojů. Poté přeběhněte most do starého Sillent Hillu. Nezapomeňte sebrat léčivý lektvar z barelu po pravé straně.

Znovu se ocitnete před školou. Rozbijte zamčenou bránu kladivem a projděte do stok. Pokračujte v cestě nejprve doleva, poté doprava a dostanete se do místnosti se třemi dveřmi, které skrývají klíč od stok a mapu. Horní část stok obsahuje tunu munice, ale k tomu, abyste se tam dostali, budete muset jít odsud na jih do velké místnosti se zamčenými dveřmi.

Novým klíčem rozlomte zámek a sledujte cestu (po žebříku nahoru). Vydejte se na jih a poté na východ podél koridoru. Dostanete se do místnosti s léčivým lektvarem a nějakými náboji. Pokračujte na jih a na západ, čímž vstoupíte do slepé uličky s krví pocákanými zdmi. Prohlédejte kalužnaleznete další klíč od stok. Nakonec jděte zpátky na východ, dál od zamčených příšer a pryč ze stok.

„Resort" území

Věci k nalezení: mapa, náboje do brokovnice, klíč od motorky, magnet, náboje do pistole, náboje do pušky (3x), krabička první pomoci, Kaufmanův klíč, recept, léčivý lektvar (6x), bezpečností klíč.

Víte o tom, že hra obsahuje různé konce? Pokud chcete shlédnout ten špatný, tak nechejte motorku na pokoji. Po levé straně je budova obsahující kopu nábojů, krabici první pomoci a v jižní části na nástěnce je skryta mapa. Doktor Kaufmann vás bude očekávat v Ančině baru ke krátkému rozhovoru. Ještě předtím, než opustíte bar, seberte recept,

klíč, uložte si pozici a vezměte léčivé lektvary z rohu místnosti. Recept pečlivě prozkoumejte, čímž získáte kód ke dveřím indického běžce (Indian Runner). Vydejte se tam a za pomoci získaného hesla odemkněte vstupní dveře. Uvnitř seberte léčivo a náboje do pušky. Podívejte se na zeď a svůj zrak zaměřte na poznámku obsahující kód od dveří k Normanově hospodě, kde naleznete doktora Kaufmanna.

Opusťte „běžce" a vydejte se na jih do Haerbyho hospody. Z pohovky seberte magnet a protáhněte se otevřenými dveřmi. Uložte si pozici a pokračujte, dokud se nedostanete ven. Běžte do pokoje tři, seberte lektvar a protáhněte se kolem velké truhly, kde použijte magnet k získání klíče od motocyklu. Vraťte se zpět cestou, kterou jste přišli, a vstupte do dveří, v kterých jste ještě nebyli. Dostanete se do garáže obsahující náboje do brokovnice, léčivý lektvar a použitím nového klíče získáte malou skleněnou ampulku. Opusťte hospodu a běžte Sandfordovou ulicí, přičemž se držte levé strany. Mějte oči na stopkách, a pokud jste dostatečně vytáhli tykadla, tak byste měli narazit na schody, na jejichž konci se skrývají náboje do pušky a léčivý lektvar. O kousek dále naleznete vstup do alternativní sekce úrovně.

Iluzorní „resort"

Věci k nalezení: náboje do pušky, pistole a brokovnice, krabičku první pomoci, léčivý lektvar (2x)

Vyrazte dolů malou alejí do severozápadní části a objevíte další dávku léčiva a příjemných nábojů do brokovnice. Po cestě k majáku narazíte na loďku. Vklouzněte do ní a nahoďte konverzaci s Cybil. Seberte náboje do pušky, léčivý lektvar, náboje do pistole a nakonec si uložte pozici.

U majáku si přivlastněte krabici první pomoci a vydejte se nahoru, kde na vás bude čekat Alessa. Opuštěním majáku se znovu dostanete do loďky. Uložte si pozici a vydejte se do Sandfordovy ulice. Otevřete dveře a protáhněte se do dalšího systému stok.

Zábavní park

Věci k nalezení: léčivý lektvar (2x), krabice nábojů, mapa.

Sbalte mapu u vchodu a vydejte se do levého rohu pro krabici nábojů a léčivý lektvar. O několik výklenků zpátky naleznete další léčivo. Seberte ho a vstupte do zábavního parku.

Stánek se zmrzlinou po levé straně v sobě skrývá pozici k uložení hry. Na opačné straně naleznete kolotoč, kde vás bude očekávat Cybil. Bohužel je zrovna v zombie podobě a vám nezbude nic jiného, než ji trošku vylepšit salvou z brokovnice. Počkejte si na okamžik, až začne střílet (obratně se vyhýbejte kulkám), a ve chvíli, kdy vyplývá všechnu munici, ji dodělejte. Pokud chcete shlédnout dobrý konec, prokažte trošku lítosti a použijte láhev s lektvarem z nemocnice.

Nicota - První podlaží

Věci k nalezení: krabice první pomoci, krabice nábojů do pistole a brokovnice, kleště, šroubovák, kámen času, Ophelin klíč, Hagithův klíč, Solomonův amulet.

Probudíte se v nemocnici s Lisou. Krátce si s ní pokecejte a poté se vydejte k výtahu. Použijte ho pro cestu do suterénu, kde naleznete učebnu. Za vedlejšími dveřmi se nacházejí kleště spolu se šroubovákem. Obě věci si hbitě přivlastněte a spěchejte zpět do prvního podlaží.

V pokoji po pravé straně naleznete kohoutek. Použijte na něj kleště a získáte Opheliin klíč. Ten aplikujte na vstup kousek od dveří do suterénu. Bude následovat další

z oblíbených puzzlů hry, ve kterém postupujte následovně. Na Sagittariusově ovladači nastavte šestku, čtyřku na Taurianovi a u bližence zadejte osmičku. Pokud jste postupovali správně, měli byste získat kámen času.

Jděte hlavním vchodem, kudy jste přišli, a na konci koridoru se připravte na setkání s dveřmi. Zadejte správný kód - ALERT - a pokračujte do následující místnosti, kde seberte Solomonův amulet. Kromě amuletu v místnosti naleznete i čekající Lisu, s kterou si krátce pohovořte.

Nyní se vraťte zpět do haly s výtahem. Nasměrujte se k němu čelem a proveďte otočku o sto osmdesát stupňů. Vstupte do místnosti přímo před nosem a použijte kámen času na hodiny. Seberte Hagitův klíč, trochu nábojů do brokovnice a krabičku první pomoci. Pokud chcete, tak si v tento okamžik uložte pozici. Jděte dolů na konec haly a použijte Hagitův klíč na dveře. Naskočte do výtahu a frčte do druhého podlaží.

Nicota - Druhé a třetí podlaží

Věci k nalezení: náboje do brokovnice a pistole, prsten, Mercuryho znak, klíč od ptačí klece, kamera, Phalegův klíč, léčivý lektvar.

Vydejte se do třetích dveří po levé straně a seberte Mercuryho znak, náboje do brokovnice a prsten. Poté se vydejte dveřmi na konci haly a v dalším koridoru si přivlastněte kameru a krabici ze sesterského centra. Pokračujte vpravo a soustřeďte se na poslední levé dveře. Vstupte do pokoje a sundejte plát ze stěny, čímž odhalíte Aratronův klíč. Zatím na něj ale nešahejte, protože je nabitý elektřinou a hra by skončila vaší okamžitou smrtí. Proskočte zborcenými dveřmi (poslední dveře na stejné straně jako ty, kterými jste zrovna prošli), čímž se vrátíte do prvního podlaží.

Za asistence výtahu se dostaňte do třetího podlaží a pečlivě prozkoumejte obrázky před sebou. Měly by vám dát dostatek informací k získání kódu k nadcházejícím dvěma dveřím. Z první místnosti seberte léčivý lektvar a z té následující klíč od ptačí klece. Poté se vraťte zpět do prvního podlaží a z ptačího pokoje po levé straně od výtahu seberte Phalegův klíč, který urychleně použijte na adekvátní dveře. Za levými dveřmi si uložte pozici a připravte se na věc, začíná přituhovat.

Poslední kapitola

Věci k nalezení: krabice s náboji do pistole, Bethorův klíč, Ankh (egyptský symbol života), Aratronův klíč, Melchiorovu dýku, léčivý lektvar, Ouroborosův disk.

Ze skříňky v první místnosti po pravé straně bez ostychu seberte Melchirovu dýku. Předtím ale musíte na řetěz použít prsten z předchozí pasáže (přece jste neočekávali, že takto klíčovou věc naleznete jen tak pohozenou na podlaze). Následující místnost skrývá náboje, léčivý lektvar a Bethorův klíč schovaný ve fazolích v rosolu.

Zpátky v hale se vypravte do místnosti přímo naproti a ze stolu seberte Ankh. Poté se vydejte do místnosti napravo a vypněte generátor. Nyní se již můžete vrátit zpět do místnosti s elektricky chráněným klíčem a ze stěny ho bez obav sebrat. Zpátky Phalegovými dveřmi se protáhněte do poslední místnosti po pravé straně a seberte Ouroborosův disk.

S diskem v kapse jděte do poslední neprobádané místnosti a vsuňte pět artefaktů do přichystaných slotů ve dveřích (Ankh, Solomonův amulet, Mercuryho znak, Melchiorovu dýku a Ouroborosův disk) a vydejte se tajnou chodbou.

Velké finále

Věci k nalezení: konec hry!

Samotný závěr hry se začíná rýsovat na obzoru. V závislosti na tom, jak jste v průběhu hry postupovali, se vám přehraje animovaná sekvence a je nutné podotknout, že každý z konců má svého unikátního závěrečného šéfa. Na záporňáckém konci vás bude očekávat Alessa. Před ní se stačí mít na pozoru, uhýbat smrtonosným bleskům a učit ji tancovat za pomoci pušky. Kladný konec je rovněž jednoduchý a lze použít totožnou taktiku jako s Alessou ... Ještě než zavřete časopis a půjdete spát, podívejte se do tabulky různých konců.

Chalid Himmat

TipStation

Z OBSAHU PŘÍŠTÍHO ČÍSLA VYBÍRÁME:

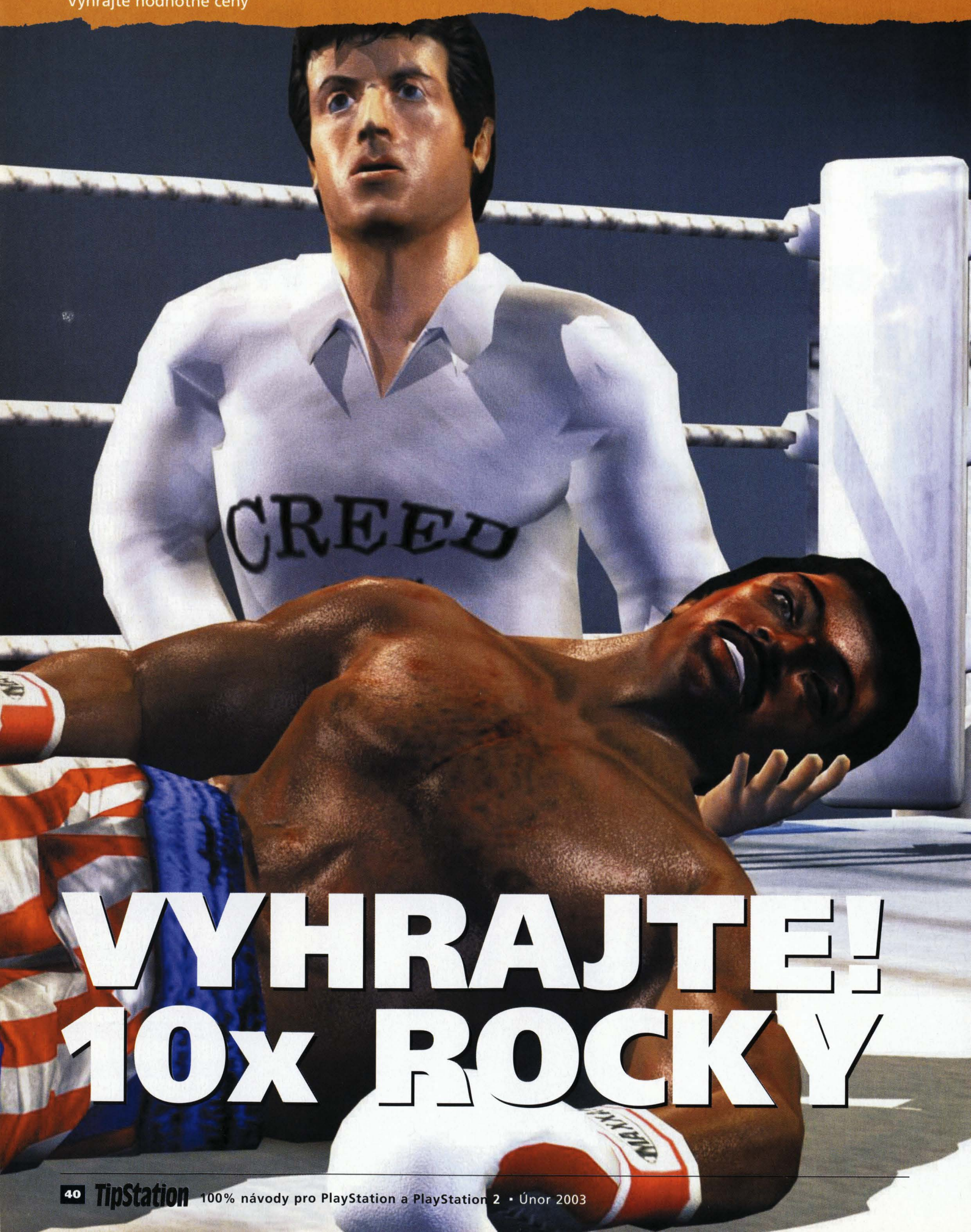
PlayStation 2

THE GETAWAY
INDIANA JONES
HAVEN
SLY RACCOON
PRIMAL
APE ESCAPE 2
MORTAL KOMBAT
STAR WARS (obě hry)
DEAD TO RIGHTS
a s trochou štěstí také
TOMB RAIDER

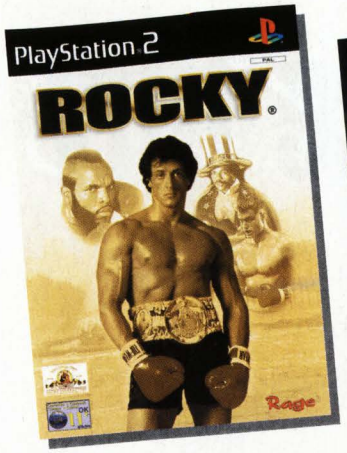
PSone

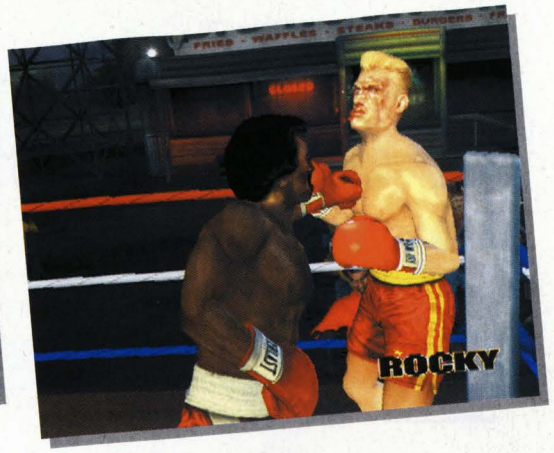
JINX
TONY HAWK'S 4
BALLERBURG
PLUS spousta návodů
na staré pecky, o které
si neustále píšete!

V prodeji v dubnu!



VYHRAJTE! 10x ROCKY





Jedno z největších překvapení loňského roku! Britská firma Rage je spíše než kvalitní zábavou proslulá kvalitní technologií a vypiplanou grafikou. V případě hry *Rocky* se jí však podařilo oba prvky perfektně skloubit a výsledkem je tak možná vůbec nejlepší boxerský simulátor v historii videoher. I když, simulátor možná není to správné slovo - hra výborně zachycuje atmosféru všech pěti dílů téhle legendární filmové série a nabízí fanouškům Stalloneho rozsáhlé možnosti počínaje tréninkem v masokombinátě a konče slavným soundtrackem.

V redakci už pro vás máme připraveno deset kousků, ale rozhodli jsme se, že je nedáme jen tak zadarmo. Tedy, ne že bychom od vás chtěli nějaké peníze! Chceme, abyste dokázali, že patříte mezi znalce *Rockyho* a že si hru opravdu zasloužíte. Otázky jsou tedy poměrně obtížné, ale ceny rozdělíme tak jako tak, třeba i mezi ty, kdo neodpoví na všechny správně - hru zkrátka získá 10 čtenářů, kteří budou nejúspěšnější. Takže nemějte obavy a pusťte se do toho.

Do poloviny března nám tedy na adresu redakce (TipStation, PO BOX 184, Praha 7, 170 04) pošlete korespondenční lístek, kde uvedete správné odpovědi na devět otázek. Nezapomeňte přilepit kupón a připsat, který z filmových dílů se vám líbil nejvíce! Na odpovědi se těšíme, na losování ještě víc a vůbec nejvíce jsme natěšeni na to, až těm nejlepším *Rockyho* pošleme.

1. V jakém roce byl natočen první díl Rockyho?

a) 1976
b) 1978
c) 1980

2. Ke kterým z dílů napsal scénář samotný Stallone?

a) Ke všem
b) 1, 2 a 3
c) 1

3. Které díly Stallone režíroval?

a) 3, 4 a 5
b) 2, 3 a 4
c) 1, 2 a 3

4. V kterém dílu hrál jednoho ze soupeřů Rockyho herec Dolph Lundgren?

a) 3
b) 4
c) 5

5. Přiřaďte jména postav ke správným hercům

a) Rocky Balboa
b) Ivan Drago
c) Adrian
d) Apollo Creed

I) Dolph Lundgren
II) Talia Shire
III) Sylvester Stallone
IV) Carl Weathers

6. Rocky v průběhu jednoho zápasu říká: „Vidím ho třikrát". Jaké se mu dostane odpovědi?

a) „Tref je všechny!"
b) „Zvládneš je všechny!"
c) „Tref toho uprostřed!"

7. Film Rocky vydělal v amerických kinech přes 100 milionů dolarů. Odhadněte přibližné náklady na natáčení?

a) 1 milion
b) 10 milionů
c) 20 milionů

8. Který z následujících filmů Sylvestera Stalloneho je nejstarší?

a) *Tango & Cash*
b) *Rocky V*
c) *Oskar*

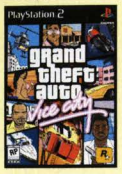
9. Pro účely jakého filmu musel Stallone ztloustnout?

a) *Stůj, nebo maminka vystřelí*
b) *Země policajtů*
c) *Kriminál*

TipStation
Soutěžní kupón
Rocky

Grand Theft Auto: Vice City

INFO



■ **VYDAVATEL:** Rockstar ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Rockstar ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 96/100

Tahle hra předčila veškerá očekávání a je to naprostý triumf.

Jak je naší svatou povinností, máme tu pro vás kompletní návod na všechny mise této nejlepší hry pod sluncem.

Stejně jako v *GTA 3* i tady platí pravidlo, že každou misi můžete splnit několika více či méně efektivními či efektními způsoby. Náš návod je především pro ty, kteří chtějí hru co nejdříve dohrát a nevymýšlet žádné experimenty. U většiny misí je popsán jednoduchý, pro každého srozumitelný a pro každého splnitelný postup. Pokud jste lepší řidiči než střelci, snažte se více využívat aut (tam, kde je to možné), jestliže se v autě necítíte zrovna jistě a raději vše řešíte zbraněmi, nijak se neupejpejte a zvolte hrubé násilí.

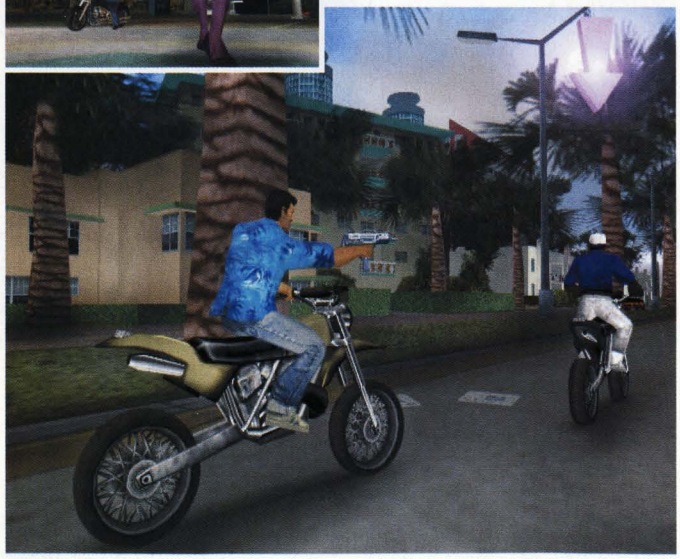
KEN ROSENBERG

MISE 1: THE PARTY

Na úvod velmi snadná mise. Po poněkud bouřlivém telefonním rozhovoru pojedete do Washington Beach k Lancemu. Ten vás pošle pro nový oblek k Rafaelovi (v Ocean Beach nedaleko Pay'n'Spray i vašeho hotelu). Až vyjdete v novém kvádru, všimněte si nádherné motorky, zaparkované naproti. Půjčte si ji a vyražte na party na Colonelův člun. Zde se seznámíte s Mercedes a od ní i s několika dalšími bizarními postavami, se kterými budete mít ve Vice City dříve či později co do činění. Odvezte Colonelovu dceru do Pole Position Clubu. Pokud vám mezitím vaši ukradenou motorku nikdo neukradl, tak efektně na motorce, pokud ano, půjčte si některý ze sportovních vozů.
Odměna: 100 dolarů

MISE 2: BACK ALLEY BRAWL

Jeďte do klubu Malibu a najděte Kenta. Vyrušíte ho při rozhovoru s pěknou brunetkou, takže nebude moc vstřícný. Nyní jeďte do uličky ve Washington Beach, označené na mapě. Tady narazíte na kuchaře Lea. Omračte ho a vezměte si přenosný telefon. Po krátkém kuchařském intermezzu ho následujte do auta a svezte ho do Ammunation v Ocean Beach. Vraťte se do hotelu. Pokud po vás půjde po bitce v uličce policie, snadno jí ujedete, nebo se stavte pro wanted hvězdičku v hale nákupního centra (vzadu za vaším hotelem po schodech dolů a nahoru). Leův telefon vám od této chvíle bude sloužit podobně jako pager v *GTA 3*.
Odměna: 200 dolarů



MISE 3: JURY FURY

Seberte kladivo před Lanceho kanceláří a vyražte rozflákat první auťák. Po krátkém filmovém prostřihu nasedněte do auta (ne do toho rozmláceného, samozřejmě :-) a sledujte druhý cíl. Najdete ho zaparkovaný ve Vice Point nedaleko policejní stanice. Kladivo do ruky a je to. Je možné, že vás už při likvidaci prvního vozu zastihne policie a pokud se budete bránit (a vy budete, že?), může to být až za dvě hvězdičky. Zajeďte si v tom případě raději sebrat alespoň jednu do nákupního centra v Ocean Beach nebo ještě lépe blíže u cíle zajeďte do Pay'n'Spray ve Vice Pointu. Mise končí v okamžiku, kdy bude druhé auto patřičně zdemolované.
Odměna: 400 dolarů

MISE 4: RIOT

Nejdříve se skočte převléknout k Rafaelovi do slušivého mundůru a pak se vydejte podle značky na mapě na určené místo. Zabijte nebo přejeďte pár lidí ve dvoře, brána se otevře a vy musíte nejprve zlikvidovat hlídače. Vezměte mu zbraň a rozstřílejte barely vedle tří poštovních vozů. Až je zničíte, máte misi za sebou, ale můžete se pro legraci pustit do likvidace přeživších maníků ve dvoře, aby je příště přešla chuť na nějaké demonstrace nebo stávky. Jak chcete, záleží na vašem osobním sociálním cítění.
Můžete tyhle maníky samozřejmě zlikvidovat do jednoho už při první části mise (nejlépe tak, že je přejedete a postříláte z vozu), aby se vám zbytečně nepletli při „práci" s barely. Nicméně podle mých zkušeností, jakmile zajdete za bránu, většina z nich se na vás vykašle. Další možností je zajet autem až k barelům, vyvolat na něm požár, vyskočit, utéct a výbuchy přijdou samy.
Odměna: 1000 dolarů

AVERY CARRINGTON

MISE 1: FOUR IRON

Nechte se v Jocksportu navléct do šíleného golfového outfitu a popojeďte jen o kousek dál do golfového klubu. Přijdete o všechny střelné zbraně, pokud máte s sebou pilu nebo pálku, zůstane vám, jinak můžete používat jako zbraň golfovou hůl. Uvnitř nasedněte do golfového vozíku (caddy). Dojeďte na místo, zlikvidujte ochranku a vydejte se ve svém vozíku za chlapem, kterého

máte odstranit. Najíždějte do něj, blokujte mu cestu a ideální je, pokud ho natlačíte nebo svrhnete do vody. Pokud vám ujede ke vchodu, stále to ještě nemusíte vzdávat, vydejte se za ním ve svém voze, který jste nechali před vchodem. Máte šanci dostat ho kdekoli ve městě, ale tady to už budete mít těžší - ať už díky hustému provozu nebo zájmu policajtů o vaši osobu.
Odměna: 500 dolarů

MISE 2: DEMOLITION MAN

Docela obtížná, a co si budeme nalhávat, také trochu infantilní mise. Vašim úkolem je umístit čtyři bomby do rozestavěné budovy pomocí dálkově ovládané helikoptéry. Píšu sice ovládané, ale ovládá se opravdu hodně blbě, takže držím palce. Časový limit je 7 minut a netlačí vás jen čas, ale také parta stavebních dělníků a ostrahy, kteří se vaši mašinku snaží zlikvidovat. Nic konkrétního poradit nemůžu, jde pouze o šikovnost prstů a částečně i prostorovou představivost. Snad jen - začněte v posledním patře, kde jde nejvíc do tuhého a bombu venku pokládejte až jako poslední. Při přeletech mezi patry využívejte toho, že helikoptérka umí létat, nesuňte se slepě po schodech, ale využívejte i prostoru nad schody - můžete se tak posunout okamžitě o dvě patra vzhůru nebo dolů.
Odměna: 1000 dolarů

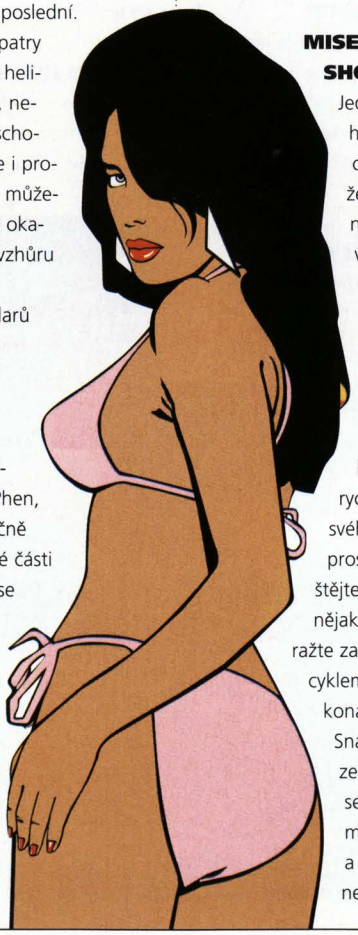
MISE 3: TWO BIT HIT

Hezká mise, která se otevře až po splnění úkolu Phom Phen, a ve které se konečně podíváte i do druhé části Vice City. Nejprve se dojedete převléknout do Little Havana Streetwear a pak se vydáte na pohřeb. Uvidíte pár maníků, které přejeďte nebo zastřelte z vozu, a šipkou označený vůz, který budete sledovat a pokoušet se ho zastavit. Nejezděte přilepeni na něm, odhazuje rakve, kterým se musíte vyhýbat (sami poznáte proč). Jakmile vůz zastavíte, obrátíte na střechu nebo jinak poškodíte, maník vystoupí a vy ho musíte zabít. Je zbytečné se unavovat vystupováním z vozu. Zase po přejeďte nebo zastřelte okýnkem.
Odměna: 2500 dolarů

THE COLONEL

MISE 1: TREACHEROUS SWINE

Jedna z těch snadných misí: vezměte si motorovou pilu, jeďte na udané místo a tam zabijte chlapa. Prostě to uděláte, žádný problém. Snažte se k němu propracovat přes ochranku motorovou pilou, pokud uteče na ulici, jděte po něm nebo ho přejeďte. Pak upalujte do Pay'n'-Spray a nechte si přestříkat auťák. Tím mise končí. Z výše uvedeného vyplývá, že do této mise se bere rychlý, sportovní vůz, například Cheetah.
Odměna: 250 dolarů



MISE 2: MALL SHOOTOUT

Jeďte do obchodního střediska v Ocean Beach, můžete přijet rovnou na motorce nebo v nějakém rychlejším voze, nebo si nějaký vyhlédněte, než vstoupíte dovnitř na parkovišti. Setkejte se s maníkem, po krátkém filmu rychle zdrhněte do svého dopravního prostředku (nepouštějte se zbytečně do nějaké šarvátky) a vyrážte za ujíždějícím motocyklem (pohybující se ikona na radaru). Snažte se ho srazit ze stroje a zabít. Až se vám to povede, musíte mu vzít čip a dovézt ho Colonelovi. Protože po vás ovšem půjdou fízlové, můžete se na čip zatím klidně vykašlat (počká tam na vás) a obtížných strážců zákona se nejdřív zbavit. Pomůže samozřejmě sebraná hvězdička, Pay-'n'Spray nebo nový ohoz, případně kombinace těchto možností. Pak se v klidu vraťte pro čip a stejně v klidu ho dovezte na určené místo.

MISE 3: GUARDIAN ANGELS

Dojeďte na vícepodlažní parkoviště, seberte zbraň a naložte svého nového přítele. Následuje schůzka s Diazem. Maníci vás pošlou nahoru na schody, odkud máte chránit Diaze a Lanceho (na obrazovce se objeví jejich „health" lišta), nicméně po animaci je lepší sejít dolů, vzít si uzi nebo motorovou pilu a vyčistit to pěkně kus po kusu. Jen si dopředu prohlédněte své dva chráněnce, abyste je omylem, v zápalu boje, nesejmuli taky. Po další krátké animaci vyjeďte za maníkem, který odjel s důležitou aktovkou. Dohoňte ho, zlikvidujte a dovezte aktovku zpátky Diazovi.
Odměna: 1000 dolarů

MISE 4: SIR, YES SIR!

Jedna z nejsnadnějších misí této fáze hry. Přejeďte most do Little Havana a po chvilce narazíte na vojenský konvoj. Okolo tanku jsou doprovodné vozy a také nějaká ta armáda. To vás však nemusí děsit. Zařaďte se za konvoj a počkejte, až uslyšíte větu: „Soldier, get us some donuts.". Chlápek vystoupí z tanku a jde do obchodu pro koblihy. Zajeďte blíž, vystupte ze svého vozu a rychle nastupte do tanku. Sice po vás půjde policie, ale nemá vůbec žádnou šanci. Tank odvezte do nedaleké garáže a vystupte. Hotovo.
Odměna: 2000 dolarů

MISE 5: ALL HANDS ON DECK

Vašim úkolem je chránit Colonelovu loď. Hned po vyplutí se musíte zbavit několika menších člunů, později zlikvidovat zátaras z lodí a sestřelit dvě helikoptéry z paluby člunu. Jakmile sestřelíte druhou, vyřítí se na vás skutečný kolos, který může jediným úderem potopit cokoli. Musíte ho dostat. Vezměte si s sebou všechny maximálně účinné zbraně, případně něco dokupte v Ammunation.

Někdy se podaří zablokovat maníky, kteří nastupují do člunu tím, že ještě před spuštěním mise postavíte do úzké brány k molu dvě tři

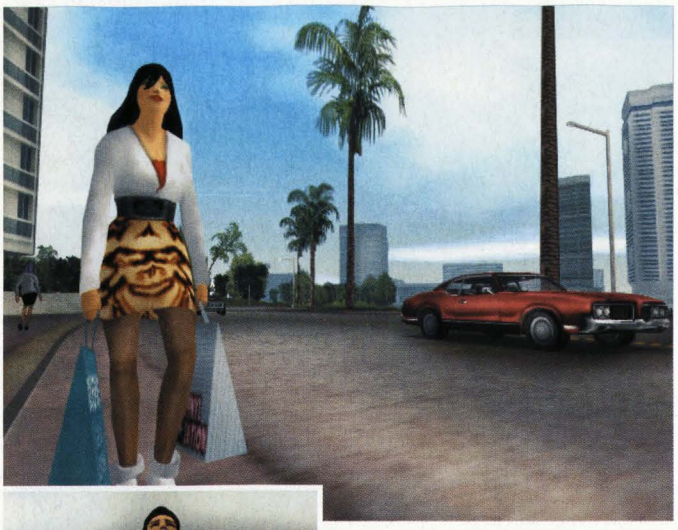
OVLÁDÁNÍ

D-Pad » nebo levá páčka: Zatáčení
L1 » Změna radiové stanice
L2 » Pohled doleva
L3 (stisknutí levé páčky) » Zahoukání (podržení) nebo zapnutí sirény (fuknutí)
R1 » Ruční brzda
R2 » Pohled doprava
R3 (stisknutí pravé páčky) » Aktivace civilních misí
Select » Změna pohledu
Start » Přerušení hry

PŘI CHŮZI PO SVÝCH
Křížek » Běh
Čtveřeček » Výskok
Trojúhelník » Vstup/Výstup z vozu
Kolečko » Střelba/Rána pěstí/Kop
D-Pad » nebo levá páčka: Pohyb
Pravá páčka » Pohled z vlastních očí
L1 » Pohled dopředu
L2 » Změna zbraně (doleva)
R1 » Zaměření nejbližšího cíle
R2 » Změna zbraně (doprava)
R3 (stisknutí pravé páčky) » Pohled dozadu
Select » Změna pohledu
Start » Přerušení hry

CO JE CO

PŘI ŘÍZENÍ VOZU
Křížek » Plyn
Čtveřeček » Brzda/zpátečka
Trojúhelník » Vstup/Výstup z vozu
Kolečko » Použití zbraně
Pravá páčka » Ovládání hadice u hasičského vozu nebo střelecké věže u tanku



auta. V tom případě vám odpadne první souboj s menšími čluny, čímž můžete uchránit nějaké to střelivo, případně armor či zdraví.

RICARDO DIAZ

MISE 1: THE CHASE

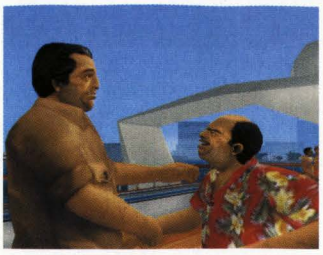
Pojedete k domu toho zlodějského parchanta. Po krátké animaci se vám pokusí utéci po střechách. Co to povídám, on vám taky uteče a z poslední střechy skočí dolů, aby nasedl do svého vozu. Na střeše si dejte bacha na přecházení po střechách po prknech, nepospíchejte, animace přijde v určitém okamžiku a do té doby na vás „čeká". Můžete si dokonce po cestě sebrat jeden „hidden packages" (hned na první střeše vlevo pod schody). Po zmíněné animaci běžte až na konec střechy a skočte dolů (můžete taky skočit hned doleva a pokusit se zastavit nějaký vůz, ale je tu riziko, že okamžitě nic vhodného nenajdete, nebo můžete skočit i doprava, ale než se vymotáte z dvorků, může vám ujet a mise končí). Tady můžete mít připravený nějaký svůj vůz nebo motocykl, ale kupodivu lze velmi efektivně využít i pomalejší, ale obratné Faggio, stojící na místě, kam dopadnete. Vašim úkolem totiž není maníka zlikvidovat, ale pouze sledovat. Bude po vás ovšem dost vytrvale pálit ze svého vozu - a právě s Faggiem můžete vcelku pohodově uhýbat, zatímco auto začne většinou po několika zásazích hořet a musíte se poohlédnout po jiném. A protože nesmíte svého muže ztratit z dohledu, je to pak problém. Jakmile vydržíte sledovačku až do cíle na Prawn Island (animace), mise je hotova.
Odměna: 1000 dolarů

MISE 2: PHNOM PENH 86

Velmi zábavná mise, ve které se jako „kulometčík" posadíte do helikoptéry a budete se trefovat do panáčků na střechách a balkónech domů. Není to zase až tak jednoduchá záležitost, protože ovladač pracuje v „rozlišení" centimetr žádná míra, ale dá se to nakonec zvládnout. Na poslední střechu si budete muset dojít pro aktovku. Můžete se prostřílet domem, nebo prostě jen zdrhat, pokud máte plné zdraví i armor, mělo by to dopadnout dobře. Sebráním aktovky mise končí.
Odměna: 2000 dolarů

MISE 3: THE FASTEST BOAT

Směr Little Havana. Než se dostanete ke člunu, budete muset zlikvidovat pár maníků. Pokud ještě nemáte zásobu zbraní ve svém hotelu, stavte se cestou v Ammunation. Než nastoupíte, musíte člun spustit na vodu. Tlačítko je v budově, kde se budete muset vypořádat s dalšími maníky. Poslední várku ostrých hochů vyřídíte po stisknutí tlačítka a vrhnete se do loďky. Naberete udaný směr, zaparkujete u břehu a mise končí. Zároveň zmizí i 3 wanted hvězdičky, které jste měli na triku. Autoři hry nás nějak podezřele šetří...
Odměna: 4000 dolarů



MISE 4: SUPPLY AND DEMAND

Velmi jednoduché. Dostaňte se včas na označené místo, kde začíná malá lekce ve sportovní střelbě: nejprve musíte poslat ke dnu dva čluny, jedoucí za vámi, pak helikoptéru nad vámi (nelze ji netrefit) a nakonec jeden člun před vámi. Mimořádně snadno vydělané dlouhé peníze.
Odměna: 10000 dolarů

TOMMY VERCETTI

V těchto místech hry se hra láme, přišel čas svrhnout Diaze a začít ovládat město. Ale nezačíná to vůbec dobře. Na vašem radaru se objevuje písmeno K (bar Malibu) a přicházejí špatné zprávy...

MISE 1: DEATH ROW

První opravdu obtížná mise. Vašim úkolem je zachránit Lanceho. Jeho ukazatel zdraví se objeví okamžitě, jak vylezete z Malibu baru. Musíte jet co nejrychleji na sousední ostrov (nejlépe přes Starfish Island), tam postupně zlikvidovat hordu maníků a stihnout vše dřív, než Lance zhebne. Protože je málo času, doporučuju plamenomet nebo launcher, případně použít silné auto a pár prvních mužů přejet. Vzadu se nezdržujte střílením po mužích nahoře, zlikvidujte ty ve dveřích a za nimi najdete Lanceho. Odvezete ho do nemocnice. Velmi dobrým řešením a také velmi efektním, je použití helikoptéry (najdete ji například na střeše policejní budovy v Downtownu). Musíte si ji pochopitelně vzít předem, doletět k Malibu, přistát na nedalekém volném parkovišti a po spuštění mise se v ní vydat do akce. Budete tam rozhodně o něco dříve než autem, a také převoz (vlastně přelet) do nemocnice bude jednodušší. Boj vás tak jako tak nemine, ale pokud přistanete hodně blízko cíle, můžete to stihnout tak rychle, že se k vám řada chlapů od vchodu nestihne ani přesunout.
Za tuto misi nedostanete žádnou finanční odměnu, ale zkrátka nepřijdete, mrkněte se o pár řádků níž...

MISE 2: RUB OUT

Pomsta je sladká, pochopitelně. Lance přivezl zbraně a společně se vydáváte do Diazova sídla, a-

byste mu zatli tipec. Postupně musíte likvidovat strážce, kteří ovšem nejsou příliš nebezpeční. Horší je to až přímo v domě, kde musíte být opatrní na sebe i na Lanceho, jehož lištu zdraví musíte sledovat a pokud mu bude ubývat, snažit se ho trochu chránit (pochopitelně pouze tím, že vezmete větší část zodpovědnosti za útok na sebe).

Postupujte pomalu patro po patru, v posledním (jak jinak) zastihnete Diaze. Nepárejte se s ním. Mise jeho smrtí končí a vy máte krásný nový bejvák se zahradou, bazénem a bůhvíčím ještě. To je fajn, ne?
Odměna: 50000 dolarů

LOVE FIST

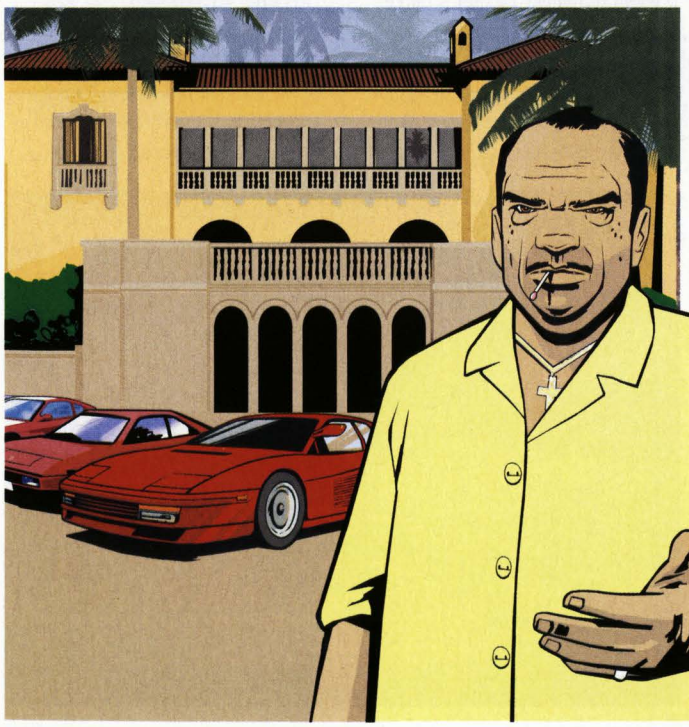
MISE 1: LOVE JUICE

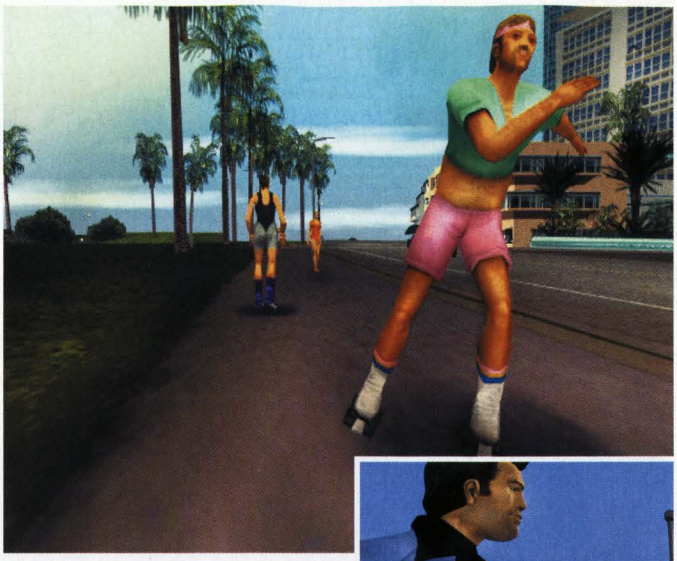
Drogy, malá vražda a rychlá jízda. Samé dobré kousky. Na začátku máte schůzku s drogovým dealerem, po předání zboží ho máte - pochopitelně - zabít. Ujíždí dost vztekle na svém motocyklu, takže mějte také tohoto dvoustopého přítele nebo raději hodně rychlé auto. Dožeňte ho, sražte a doražte. Seberte věci a vzápětí zazvoní telefon. Teď musíte dojet pro Mercedes do Vice Pointu. Přestože je to poblíž Leaf Links, doporučuji především pro zpáteční cestu nejsevernější

most přes Prawn Island. Je kratší a rychlejší, jen musíte správně najet na výpadovku a nezamotat se v uličkách kolem North Point Mall. Naložte Mercedes a máte minutu a půl na to, abyste ji odvezli do baru. Pokud nebudete mít cestou žádný problém, měli byste mít na konci ještě tak deset patnáct sekund časovou rezervu...
Odměna: 2000 dolarů

MISE 2: PSYCHO KILLER

Zase jedna pronásledovačka, jenomže tentokrát se povinně posadíte do pomalé limuzíny. Psychouš uniká rychle a hlavně - nemáte možnost kontrolovat jeho pozici na radaru, takže ho nesmíte ani na sekundu ztratit z očí. Mise má jednoduché a elegantní řešení: těsně před „startovní" růžovou ikonou vystupte z vozu a dojděte si do uličky vpravo pro rychlejší a odolnější vůz FBI Washington. Ten pak postavte těsně vedle značky (ta tam teď není, takže si ji zapamatujte





předem), najeďte na značku s limuzínou a ještě než se spustí filmeček s vraždou policajta, stiskněte Ⓐ pro vystoupení z vozu. Jakmile se vrátíte do reálu, rychle nastupte do Washingtonu a vydejte se na nyní už rovnocennou stíhací jízdu. Střílejte po něm z vozu, pokud budete na úrovni, ale hlavně do něj často bourejte - za chvíli vzplane auto a on v něm.
Odměna: 4000 dolarů

MISE 3: PUBLICITY TOUR

Klasická jízda s výbušninou na voze. Musíte jet co nejrychleji, nesnížit drasticky rychlost a nebourat po dobu přibližně dvou minut a dvaceti sekund, než se podaří bombu zneškodnit. Jeďte směrem k policejní stanici a doprava na poměrně rovnou a přehlednou silnici, vedoucí podél pobřeží z Downtownu přes Little Haiti až do Little Havana (velkou část můžete jet prostředkem ulice, kde se nemusíte vyhýbat žádným vozům a jet maximální rychlostí), ale protože musíte jet rychle, nebude to stačit. Dole u přístavu můžete buď vůz v plné rychlosti pomocí ruční brzdy otočit (jen v případě, že to zvládáte, abyste příliš nepřibrzdili vůz), nebo zajet na letiště nebo pokračovat od přístavu obloukem vpravo kolem Pay'n'Spray, ale bývá tam dost těsno.
Odměna: 8000 dolarů

MITCH BIKER

MISE 1: ALLOY WHEELS OF STEEL

Klasické pouliční závody, které znáte už z *GTA3*, ale tentokrát nastartujete rychlé motocykly. Tady je každá rada drahá a je také těžko hodnotit obtížnost. Mně se podařilo vyhrát hned napoprvé, ale mohl jsem mít i kus štěstí. Každopádně mi jistě každý dá za pravdu, že dva soupeři je méně než soupeři tři, takže si neberte do závodu volný motocykl, ale profackujte jednoho ze soupeřů už na startu a sedněte na jeho stroj. Malinko se sice zdržíte, ale zase máte o protivníka méně...
Odměna: 1000 dolarů

MISE 2: MESSING WITH THE MAN

Během dvou minut musíte v této misi vytvořit na ulicích pravé peklo. Je třeba zaplnit „chaosmetr", který se vyloupne na obrazovce, a není to rozhodně nic snadného. Musíte zabíjet, a to především policajty, sestřelit nějakou tu helikoptéru atd. Problém není v tom „chaosmetr" zaplnit, ale v tom, že to všechno má šibeniční časový limit. Každopádně to na 99 procent skončí - i v případě, že misi zvládnete - vaší smrtí, protože získáte 5 až 6 wanted hvězdiček, a šancí, jak policajtům unik-

nout, je v okolí zoufale málo. Pokud už máte misi skončenou, není to taková tragedie, přijdete jen o pár dolarů a zbraně.
Odměna: 2000 dolarů

MISE 3: HOG TIED

Mitchovi ukradli motorku a na vás je, abyste mu ji vrátili. Buď sedněte na připravený motocykl, na místě vyjeďte po schodech a postřílejte postupně přibíhající maníky. Je jich dost, tak se snažte. Jinou a asi jednodušší možností je vzít si například na střeše nedaleké policejní stanice helikoptéru, přistát na střeše budovy, kde se odehrává mise, a pak už se děje to samé. Až zlikvidujete všechny muže, sejděte dolů ze schodů, nasedněte na Mitchův stroj v jedné z garáží a po schodech vpravo (ne zpět na střechu!) skočte na ulici. Vystartuje po vás pár chlapíků v dodávkách, ale těm snadno ujedete. Nicméně, protože už jsou na vás připraveni, snažte se ten skok ustát, abyste se nedostali do problémů.
Odměna: 4000 dolarů

UMBERTO ROBINA

MISE 1: STUNT BOAT CHALLENGE

Závody na člunu proti času, co dodat. Jen to, že musíte projet během tří minut všechny checkpointy a že je časový limit poměrně tvrdý. Hodně štěstí.
Odměna: 1000 dolarů

MISE 2: CANNON FODDER

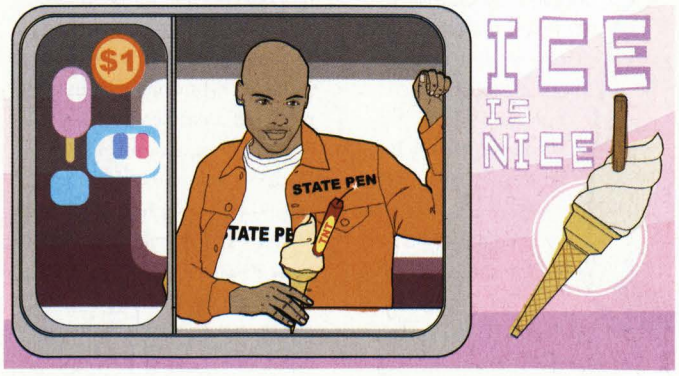
Kuba versus Haiti, zápas na život a na smrt. Vám by to sice mohlo být fuk, kdo koho vyřídí, ale jste najati Umbertem a musíte se postavit na stranu Kubánců. A dělejte to poctivě, protože jakmile omylem zastřelíte někoho z nich, ostatní vám udělají z ksichtu omalovánky. Akce se dělí do tří částí. V první z nich musíte postřílet podivně se generující Haiťany v úzké uličce. Můžete je likvidovat jednoho po druhém odstřelovačkou nebo prostě střílet do auta a dorazit pak jen ty, kteří výbuch přežili. Žádný problém. Následuje filmeček. Pak musíte sundat ze střechy snipera a k tomu jako bonus odstřelit i pár maníků mezi baráky. Další, poslední filmeček vás zavede za dodávku, za níž je další parta nepřátel. Pár jich oddělejte a hlavně nezničte dodávku. Do ní totiž musíte naskočit a odvézt ji zpátky k restauraci Umberta Robiny. Zastřelte si předem tři maníky za vámi v uličce, aby vás při odjezdu zbytečně neotravovali. Budete při něm mít 2 wanted hvězdičky, takže si buď můžete sebrat nějakou na ulici (v okolí jsou hned dvě) nebo na to prostě šlápněte a hlavně dejte pozor, aby s vámi dodávka neexplodovala, musíte ji dovézt v relativním pořádku.
Odměna: 2000 dolarů

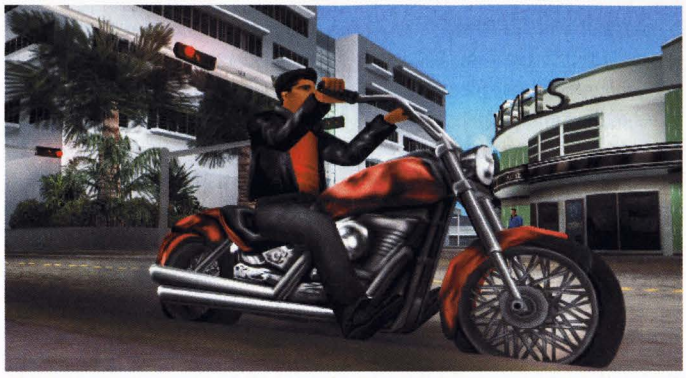
MISE 3: NAVAL ENGAGEMENT

Tak tohle není rozhodně žádná srandička. Nejprve se zastavíte se člunem u skupiny Haiťanů a dvou jejich lodí. Berte sebou opravdu silnou zbraň, musíte je zlikvidovat velmi rychle a „hromadně", protože váš člun je děravý a vydrží jen chvilku. Pokud se vám to podaří, ocitnete se na břehu. Vezměte odstřelovačku a postupně postřílejte všechny muže u domu (jeden je na střeše). Seberte obě aktovky a v tu chvíli máte čtyři wanted hvězdičky - nastává nejtěžší chvíle celé mise. Neváhejte a utíkejte za dům, kde je silnice, a tam si co nejrychleji opatřete nějaký vůz. Je to trochu o štěstí, jestli se nějaký objeví dřív, než vás policajti dostanou. Samozřejmě si můžete vozidlo připravit před misí, ale ne vždy tam na vás bude čekat. Ze tří pokusů tam jednou bylo a dvakrát ne, takže je to příliš velká piplačka s nejistým výsledkem... Jakmile jste v autě, máte napůl vyhráno. Jeďte do některého Pay'n'-Spray nebo to riskněte rovnou k Umbertovi, pokud máte rychlý, silný a nepoškozený vůz.
Odměna: 4000 dolarů

MISE 4: TROJAN VOODOO

A teď to bude pro změnu zase trochu bouchat. Vyrazíte s několika kubánskými mládenci do Little Haiti,





zajedete do objektu a brána se za vámi zavře. Můžete sice nechat černou práci na ostatních, ale doporučuji vyvraždit osazenstvo systémem „udělej si sám". Není to těžké, je jich tu jen pár. Až budete mít pro svou „práci" klid, rozmístěte na označená místa bomby a okamžitě zdrhejte pryč, za pár sekund to bouchne. Jak už bylo řečeno, brána je zavřená - doběhněte směrem k ní, ale dejte se doprava po schodech na střechu. Tam výbuch v pohodě přečkáte (filmeček) a po návratu do reálu zmizí i wanted hvězdičky. V klídku si zajeďte uložit hru nebo provádět další zločinné kousky.
Odměna: 10000 dolarů

PHONE MISSIONS

MISE 1: ROAD KILL

Velmi jednoduchá mise, v níž máte snadný úkol: dostihnout a zlikvidovat rozvažeče pizzy. Stačí ho pochopitelně jen srazit z vozítka a pak zastřelit, ubít nebo přejet autem.
Odměna: 500 dolarů

MISE 2: WASTE THE WIFE

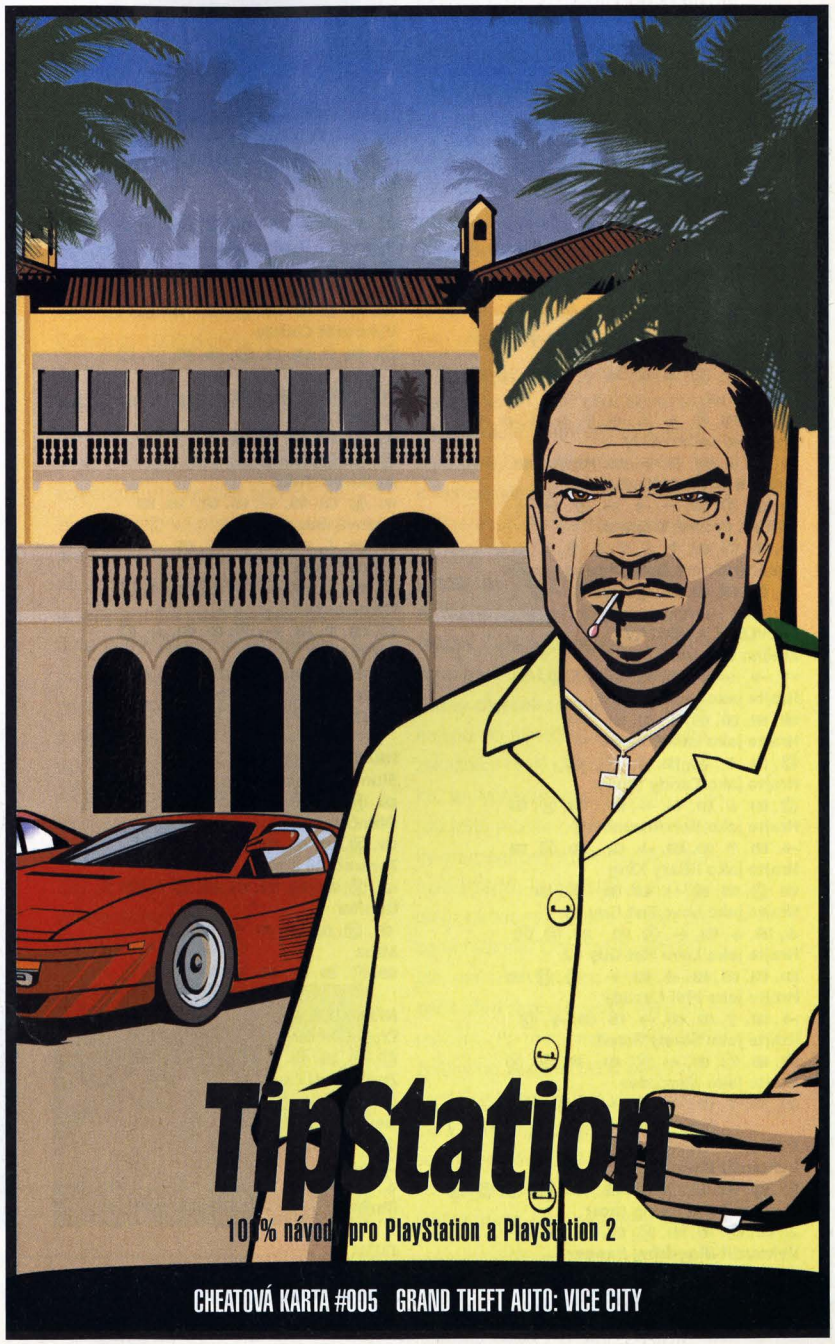
Tuhle vdanou paničku musíte zabít tak, aby to vypadalo jako nehoda. Takže uděláte nehodu, zapomeňte na střelné zbraně. Holka řídí docela rychle, snažte se jejího vozu držet jako klíště. Můžete jí „ukrajovat" života po kouscích na liště nebo ji raději při nejbližší příležitosti rovnou otočit na střechu. Bum.
Odměna: 2000 dolarů

MISE 3: AUTOCIDE

Máte 9 minut na odstranění pěti nepohodlných maníků. Poblíž telefonního automatu u domu si vezměte odstřelovačku (pokud nemáte vlastní) a doporučuji si do této mise vzít i Rocket Launcher, případně jinou hodně silnou zbraň. První maník pracuje hned za dalším rohem na visuté plošině u reklamního panelu. Z křižovatky ho sejměte odstřelovačkou. Nasedněte do auta nebo na motocykl a přesuňte se k dalšímu muži (objevují se postupně na radaru a navíc dostáváte i mluvené informace), použijte zkratky mezi domy. Druhý muž je v dodávce a nejlepší způsob je dvěma přesnými střelami ze silné zbraně vybouchnout celý vůz. Nenechte ho odjet, zbytečně byste ztratili čas. Při první i druhé vraždě se můžete dostat do konfliktu s představiteli zákona, ale je to tak trochu o štěstí, často se vám povede provést obě akce, aniž by si vás policie všimla - každopádně nemáte čas se moc rozhlížet, jestli někde v okolí nečumí policajt, takže to musíte risknout a pak mu ujet nebo ho zabít. Třetí oběť je rovněž ve voze a je to nejtvrdší oříšek - jednak odjede hned, jak vás uvidí příliš blízko, druhak má v autě kolegu, který vystoupí a půjde po vás. Opět doporučuji spíš než odstřelovačku silnou zbraň a výbuch. Jestliže ujede, zabijte přibíhajícího maníka a vydejte se za ním. Časový limit není nijak kritický, takže pokud ho dojedete včas, ještě není nic ztraceno. Ale většinou ho už v časovém limitu nechytíte, na to se připravte. Čtvrtý chlap je na lodi, opět můžete střílet ze břehu - stačí zasáhnout velkou loď poblíž, výbuch smete i člun, na němž je váš člověk. Poslední maník jezdí po Washington Beach na motorce. To už je snadné, pokud máte dost času: dojeďte ho, sražte ze stroje a zabijte. Hotovo.
Odměna: 4000 dolarů

MISE 4: CHECK OUT AT THE CHECK IN

První část mise je velmi snadná. V terminálu na letišti dostanete odstřelovačku a s pomocí distance metru se přiblížíte co nejvíc k dvojici mužů, stojících za velkým květináčem. Dovede vás k nim dáma, sestupující ze schodů. Počkejte, až skončí konverzace, a pak muže zastřelte. Můžete hned z jedné vody zabít i jeho osobního strážce, aby vás zbytečně neobtěžoval při sbírání aktovky, která po zastřeleném muži zůstane. Tuto aktovku musíte nějakým způsobem dostat do Ammunation v Downtown. Malý problém je v tom, že po vás policajti půjdou jako diví. Takže to chce rychlé a odolné auto, ale také trochu štěstí. Nebo můžete jít štěstí naproti: dojet si pro helikoptéru (pokud máte v některém ze svých sídel nebo na střeše policejní stanice v Downtown). Doleťte k terminálu, proveďte akci a v pohodě se opět vzduchem vydejte směrem Downtown (při dvou wanted hvězdičkách se nemusíte bát, že by proti vám zasáhly letecké síly). Přistanete nejlépe na střeše objektu, kde se odehrávala mise Hog



Tied, Ammunation je nedaleko a už byste to měli zvládnout bez problémů, protože policie je poněkud zmatená a nemá vás přesně zaměřeného.
Odměna: 8000 dolarů

MISE 5: LOOSE ENDS

Sám proti všem. Telefon zvoní v zadním bloku Cherry Poppers Ice Cream, hned vedle něj se otevřou vrata do zadního traktu budovy. Na dvoře a na střechách na vás čeká přísun kulek několika mužů (odhadem je jich asi tak dvacet, ale napadají vás postupně). Prostřílejte se ze střechy na střechu, až se dostanete k balíčku, který vás zajímá. Seberte ho a odleťte s ním v připravené helikoptéře na letiště.
Odměna: 16000 dolarů

AUNTIE POULET

MISE 1: JUJU SCRAMBLE

Musíte sebrat policajtům před nosem tři balíčky. První je na střeše a pokud budete po jeho sebrání byť jen malou vteřinku váhat, sebere vás fízl. Jistější než parkovat auto na střeše (i když to jde) je nechat ho na silnici dole a seskočit bleskově z nízké střechy (postavte se při sebrání balíčku ve správném směru). Vezme vám to sotva pět procent armoru. Nasedněte a za dalším rohem je další balíček - bacha, na každý z nich vám běží čas. Zastavte těsně vedle něj, seberte ho a nasedněte. Máte 4 wanted hvězdičky a policajti jdou po vás. Snažte se dostat co nejblíž k poslednímu balíčku. Pokud auto začne hořet, vystupte a pokračujte, v okolí jsou dvě wanted hvězdičky, zkuste alespoň jednu sebrat. Pokud vám uplyne čas, nevadí, sežeňte auto a dostihněte maníka s balíčkem. Zabijte ho, balíček seberte a vraťte se k tetičce.
Odměna: 1000 dolarů

MISE 2: BOMBS AWAY

Zase jedna hračičková mise. Opět ovládáte dálkově řízené letadýlko (RC Baron), které se „pilotuje" téměř stejně jako helikoptéry v *GTA3*, naštěstí to ovšem poměrně stabilně létá... Máte tři pokusy a pokud budete chtít splnit misi férově, budete to mít těžké. Je třeba totiž zničit tři lodě, které plují, a nemáte žádnou možnost zaměřit cíl. Může se stát, že nad nimi budete létat hodinu, shazovat bombu za bombou a netrefíte nic (počet bomb u každého ze tří letadýlek je naštěstí neomezen). Pokud vám nevadí poněkud neestetické řešení, tady je: Přelétněte na druhý břeh (⊗ rozjezd a držet, levá analogová páčka k sobě vzlet). Přistaňte na břehu poblíž Kubánců. Stojí tam jako solné sloupy a budou tak stát, i když je budete jednoho po druhém likvidovat. Musíte do něj prostě prudce najet letadýlkem. Přímo na molu si dejte pozor na pád do moře, pokud stojí muž příliš u vody, postrkejte si ho jemně letadýlkem, kam potřebujete. Tuto celou akci jsme dělali proto, aby lodě neodjely od břehu (bez námořníků se prostě nehnou), stály na místě a daly se snadno trefit. Teď máte dvě možnosti. Abyste alespoň zachovali dekorum, můžete vzlétnout a stojící lodě postupně zasáhnout bombami, nebo se rozjet třikrát z mola a těsně nad lodí upustit bombu. Většinou při této akci spadnete do moře, takže na to můžete spotřebovat i všechny tři pokusy, které máte k dispozici - i když někdy explodují alespoň 2 čluny najednou...
Odměna: 2000 dolarů

MISE 3: DIRTY LICKIN'S

Tady zasáhnete do rvačky na život a na smrt mezi Kubánci a Haiťany. Protože vám úkol zadala tetička Poulet, budete stát na straně haitských chlapců. Dostanete odstřelovačku, postavíte se na nedalekou střechu a musíte postupně odstranit všechny Kubánce dřív, než zabijí posledního Haiťana. Je to rozhodně dost těžký úkol, především vinou necitlivého playstationového ovladače. Cíl je příliš malý, muži se v potyčce neustále pohybují a jakýkoli pokus o zaměření je díky velkému rozptylu velmi složitý. Navíc nesmíte trefovat haitské muže, abyste protivníkům ještě víc neusnadnili pozici. Nakonec to samozřejmě zvládnete, doporučuji si ovšem pod schody před akcí vzít tabletku, která pohyby mužů ve rvačce alespoň na nějaký čas zpomalí a budete mít větší šanci se správně trefovat (při přímém opakování bez vyvolání pozice mise tam tabletka už většinou není).
Odměna: 5000 dolarů

VERCETTI ESTATO 1

MISE 1: SHAKEDOWN

Máte pět minut na to, abyste dojeli do nákupního centra ve Vice Point a tam rozbili výlohy šesti obchodů (nebo spíš podniků). Každý z nich má samozřejmě výloh několik a také je tu celá řádka policajtů, kteří vám budou ve vaší bohulibé činnosti překážet, takže se i u této poměrně jednoduché mise pěkně zapotíte. Největším nepřítelem je čas, takže není od věci udělat si jednu zkoušku nanečisto a obhlédnout si v klidu terén. Důležité je najít si správný vchod a určit si systém a pořadí. Dole v přízemí je kšeft s hadry, můžete se tu v případě nouze převlékt, chvilku vás fízlové nechají na pokoji. Dva krámy jsou nahoře, čtyři dole, ale poměrně daleko od sebe, takže švihněte. Můžete samozřejmě výlohy rozbíjet ručně, ale rychlejší je střílet z větší vzdálenosti -

CHEATOVÁ KARTA #005 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

TipStation

CHEATY

Následující cheaty se zadávají v průběhu hry. Nelze je vypnout, proto nedoporučujeme ukládat pozici.

ZÁKLADNÍ KÓDY

Všechny zbraně #1
R1, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Všechny zbraně #2
R1, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Všechny zbraně #3
R1, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Plné brnění
R1, R2, L1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
R1, R2, L1, ◎, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Spáchání sebevraždy
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1
Zvýšení úrovně Wanted
R1, R1, ◎, R2, ←, →, ←, →, ←, →
Snížení úrovně Wanted
R1, R1, ◎, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Sekáč (některé ženy jdou za vámi)
◎, ⊗, L1, L1, R2, ⊗, ⊗, ◎, △

PŘEVLEKY A POSTAVY

Změna oblečení
→, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →
Hrajte jako Ricardo Diaz
L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2
Hrajte jako Lance Vance
◎, L2, ←, ⊗, R1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Candy Suxxx
◎, R2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ⊗, L2
Hrajte jako Ken Rosenberg
→, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ⊗, R1
Hrajte jako Hilary King
R1, ◎, R2, L1, →, R1, L1, ⊗, R2
Hrajte jako Love Fist Guy #1
↓, L1, ↓, L2, ←, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Love Fist Guy #2
R1, L2, R2, L1, →, R2, ←, ⊗, □, L1
Hrajte jako Phil Cassidy
→, R1, ↑, R2, L1, →, R1, L1, →, ◎
Hrajte jako Sonny Forelli
◎, L1, ◎, L2, ←, ⊗, R1, L1, ⊗, ⊗
Hrajte jako Mercedes
R2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ◎, △

VYSNĚNÉ KÁRY

Vykouzlit Rhino
◎, ◎, L1, ◎, ◎, ◎, L1, L2, R1, △, ◎, △
Vykouzlit Bloodring racer
↓, R1, ◎, L2, L2, ⊗, R1, L1, ←, ←
Vykouzlit Bloodring Banger
↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2
Vykouzlit Hotring racer #1
R1, ◎, R2, →, L1, L2, ⊗, ⊗, □, R1
Vykouzlit Hotring racer #2
R2, L1, ◎, →, L1, R1, →, ↑, ◎, R2
Vykouzlit Romero's Hearse
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →
Vykouzlit Love Fist
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ◎, →
Vykouzlit Trashmaster
◎, R1, ◎, R1, ←, ←, R1, L1, ◎, →
Vykouzlit Sabre Turbo
→, L2, ↓, L2, L2, ⊗, R1, L1, ◎, ←
Vykouzlit Caddie
◎, L1, ↑, R1, L2, ⊗, R1, L1, ◎, ⊗

POULIČNÍ EXPERIMENTY

Zničení aut
R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, △, ◎, △, L2, L1
Agresivní řidiči
R2, ◎, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2
Růžová auta
◎, L1, ↓, L2, ←, ⊗, R1, L1, →, ⊗
Růžová auta
◎, L1, ↓, L2, ←, ⊗, R1, L1, →, ◎
Černá auta
◎, L2, ↑, R1, ←, ⊗, R1, L1, ←, ◎
Letící auto
→, R2, ◎, R1, L2, ↓, L1, R1
Perfektní ovládání vozu
△, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1

HRÁTKY S POČASÍM

Slunečné počasí
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ↓
Oblačné počasí
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, △
Zamračené počasí
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, □
Bouřka
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ◎
Mlha
R2, ⊗, L1, L1, L2, L2, L2, ⊗

NEPOKOJE & ČAS

Zrychlení času
◎, ◎, L1, □, L1, □, □, □, L1, △, ◎, △
Zpomalení času
△, ↑, →, ↓, □, L2, R1
Nepokoje na ulicích
↓, ←, ↑, ←, ⊗, L2, R1, L2, L1
Obyvatelé vás nenávidí
↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, R2, R1, L2, L2
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

ODKAZY

Recenze - PSM2-10 (96/100)
Návod - TipStation 9, PSM2-11 a PSM2-12

upoutá to ovšem daleko více pozornosti policie.

Po splnění tohoto úkolu budete mít možnost nakupovat sídla na různých místech města a plnit zde dané úkoly. Vlastně nejen možnost, ale i nutnost, bez splnění těchto misí se nedostanete k závěru hry. Další mise Vercetti Estato jsou tedy zařazeny v našem návodu až téměř na samotný závěr hry.
Odměna: 2000 dolarů

PRINT WORKS

MISE 1: SPILLING THE BEANS

Po zadání mise můžete k přesunu do Malibu baru použít „objednaný" taxík, jen za 9 dolarů se tam dostanete okamžitě a bez otravného a dlouhého přesunu po městě. Od Malibu do přístavu v Little Havana se už musíte dostat sami, stopněte si nějaký vůz. Jakmile vstoupíte na loď, jste prozrazeni a půjdou po vás poldové. Spěchejte po schodech nahoru na druhou palubu a po cestě koste vše, co vám stojí v cestě. V uličkách můžete obnovit zdraví nebo armor. Po krátkém intermezzu v kajutě se musíte dostat zase zpátky. Dole je opravdu husto, takže doporučuji z prvního patra paluby skočit dolů na trávník a rychle se přesunout ke svému vozu. Ten mějte pochopitelně už od příjezdu připravený tak, abyste nemuseli couvat, ale mohli vyjet rovnou (ideální je postavit si auto na zmíněný trávník, pokud použijete taktiku skoku). Policie po vás samozřejmě půjde i nadále. Blízko cíle vaší mise je ovšem Pay'n'Spray, takže zkuste podél pobřeží dojet tam.
Odměna: 2000 dolarů

MISE 2: HIT THE COURIER

Kurýr jede z Ocean Beach do Vice City Port Authority. Jeďte tedy do přístavu v Little Havana a čekejte ve voze. Jakmile se objeví jeho auto (označené šipkou), vyražte po něm. Bude mít ovšem kolem sebe ochrannou squadru, takže se trochu zapotíte. Jeďte neustále za ním a dostaňte ho. Potom vezměte balíček, který upustí, a dovezte ho do Print Works. Tato mise není moc těžká, ale záleží hodně na situaci a na štěstí.
Odměna: 5000 dolarů

MALIBU BAR

MISE 1: NO ESCAPE?

První část úkolu je snadná a nebudete s ní mít žádné problémy. Musíte vytáhnout Cama Jonese z policejní cely (podobnou misi už známe z *GTA 3*, ale tam byla o něco propracovanější a zábavnější, pamatujete si jistě na čistou práci s výbušninou...). Zaparkujte auto pod schody tak, abyste do něj měli později bleskový přístup. Vejděte do označené policejní budovy, ihned se dejte vlevo a tam se oblečte do policajtské uniformy. Pak jděte po schodech nahoru, vezměte v jedné z kanceláří kartu a potom se přesuňte zpět na chodbu v přízemí. Po schodech dolů je cela a v ní sedí ten chudák. Co jiného o něm říct, když se nechal chytit. Po krátkém filmečku máte

v mžiku 4 wanted hvězdičky a nastává druhá část mise, o něco tvrdší. Ven se dostanete ještě jakž takž (použil jsem motorovou pilu a s ní rozrážel vzduch, ale můžete se také zdržovat střílením), ale po nastoupení do vozu máte samozřejmě problém. Můžete to vzít přímou cestou přes Starfish Island, pokud budete mít opravdu velké potíže, stavte se klasicky v Pay'n'Spray. Cíl mise je v Little Havana.
Odměna: 1000 dolarů

MISE 2: THE SHOOTIST

Klasické, zábavné a mimořádně snadné střílení do terčů. Ve třech kolech musíte vystřílet alespoň 60 zásahů. Nejprve přejíždějí figuríny před vámi a ustřelujete jim postupně jednotlivé části horní poloviny těla, pak se přesunete na dvůr a budete se trefovat do oken (takový malý pražský orloj) a nakonec opět na dvoře střílet na přejíždějících a vykukujících figurínách. Zase je tu sice trochu problém se zaměřováním na necitlivém analogovém ovladači, nicméně kdo nenastřílí hned na poprvé alespoň 80, nemá ve *Vice City* co dělat. Zase velmi snadno vydělané peníze.
Odměna: 2000 dolarů

MISE 3: THE DRIVER

Mimořádně tvrdý ilegální silniční závod proti Hillarymu, ve kterém se musíte posadit do ubohého Sentinelu a navíc po vás jdou tvrdě i policajti. Ano, pouze po vás, vašeho protivníka si nevšímají. Mohou vám však paradoxně přece jen pomoci, když se budete Hillaryho držet - při snaze dostat vás často zablokují nebo srazí do vedlejší uličky i vašeho soupeře. Možná se vám podaří vyhrát závod hned, možná na dvacátý pokus, ale vyhrát ho rozhodně lze, třebaže to tak zpočátku nevypadá. Ještě lokalita - jede se od Malibu baru přes Ocean Beach a zpět k Malibu. Hezká vyhlídková trasa.
Odměna: 3000 dolarů

MISE 4: THE JOB

A máme konečně prácičku hodnou chlapa. Celá naše partička vyráží vykrást banku v Little Haiti. Dostanete slušivý obleček i s maskou a jde se na věc. Po filmečku, kde postavíte zákazníky i celý personál do haptáku, se vypravíte sehnat prachy. Cestou ještě musíte odstranit dva maníky od monitorů a pak sjedete výtahem k sejfu. Tam zjistíte malý problém s kódem a musíte si dojít pro pana ředitele. Ochotně s vámi půjde, nemusíte ho moc strašit ani ho tlačit před sebou s pistolí mezi lopatkami. Po rozhovoru u sejfu jděte zpátky do zákaznického prostoru. Cestou zjistíte, že je banka obklíčena. Zastřelte pár mužů od FBI, kteří se dostali dovnitř, a přes vstupní ikonu vyběhněte z banky. Tam zastřelte muže, kteří se k vám pokusí

dostat, a buď se pokuste odstranit i všechny ostatní, nebo se vrhněte ke svému vozu. Kupodivu se do něj dostanete celkem snadno (záleží ovšem i na štěstí, kam jste ho zaparkovali a jestli není zablokovaný). Otočte to k severu a za každou cenu se dostaňte do Pay'n'Spray. Můžete jet pochopitelně také rovnou na jih k cíli mise, ale FBI vám vstup do garáže notně znepříjemní.
Odměna: 50000 dolarů

THE POLE POSITION CLUB

MISE 1: STRIPPER

To vlastně je a není mise. Na zkompletování Pole Position, po kterém vám budou do kapsy přicházet penízky za provoz, stačí nechat se oblbovat striptérkou v jedné ze zadních místností a vysolit jí minimálně 600 dolarů (penízky ubývají v průběhu produkce). Nečekejte žádný zázrak, spíš pět minut nudy, ale zato máte vystaráno. Sledujte ubývající dolary, jakmile přesáhne ztráta zmíněných šest set, odklikněte konec produkce.

KAUFMAN CABS

MISE 1: V.I.P.

Nejprve pojedete na Starfish Island pro jednoho V.I.P. zákazníka, přesněji řečeno pro jednu V.I.P. dámu. Máte na to jednu minutu a doporučuji se od Kaufman Cabs nevymotávat směrem k jihu, ale trochu si zajet severním obloukem na hlavní třídu podél pobřeží. Pokud budete k označenému místu přijíždět včas, otočte se rovnou směrem na západ, pojedete zpátky. Za chvíli zjistíte, že vám zákaznici ukradl oprsklý kolega, takže se prudce rozjeďte za ním (proto to otočení, abyste na něj mohli okamžitě zaútočit). Vrážejte do něj a všelijak mu znepříjemňujte život. Pokud budete vytrvalí, dříve či později si dáma přesedne do vašeho vozu a vy ji budete moci dovézt na letiště.
Odměna: 1000 dolarů

MISE 2: FRIENDLY RIVALRY

Konkurenční taxi služba se podezřele rozmáhá, takže je potřeba s tím něco dělat. Vyražte do ulic a postupně zlikvidujte tři taxíky této společnosti. Nejlépe střelbou z vozu, ale dejte bacha, budou se bránit a odvetně na vás útočit. Opatrně, abyste nebyli v okamžiku výbuchu hned vedle jeho auta, nicméně - nemusíte celou misi absolvovat ve svém taxíku, pokud ho máte poškozený, můžete jej vyměnit za jakékoli jiné auto.
Odměna: 2000 dolarů

MISE 3: CABMAGEDDON

Tady už půjde opravdu do tuhého. Pojedete do Vice Port pro Mercedes, ale až na místě zjistíte, že je to jen past konkurenční firmy. Musíte se v časovém limitu na omezeném prostoru ubránit atakům najíždějících aut a věřte mi, není to vůbec jednoduché. Jakmile časový limit uplyne a vy budete ještě živí, objeví se velký šéf v „zebře" a vy ho musíte zlikvidovat. S poničeným autem to také není žádná slast. Nějaký tip? Jezděte co nejrychleji po delších stranách objektu a pomocí zadní kamery neustále sledujte najíždějící vozy. V pravou chvíli a správným směrem udělejte obrat ruční brzdou a volným prostorem upalujte na druhou stranu. Taxíků je sice hodně, ale chovají se v podstatě jednotně, takže se s touto taktikou dá uspět. Samozřejmě existuje i možnost, že si do dvorku navozíte ještě před najetím do ikony několik silných vozů a dokážete stíhat přesedat. Nic vám také nebrání používat střelbu z vozu, jakmile se vám podaří alespoň jednoho dostat, máte velkou šanci na úspěch, protože taxíky jsou na sebe nalepené tak, že okamžitě explodují hned několik aut. Jen pozor, abyste to neodnesli také...
Odměna: 5000 dolarů

THE BOATYARD

MISE 1: CHECKPOINT CHARLIE

Už podruhé se vydáte na člunu do klasického závodu s časem. Během 2 minut a 30 sekund musíte projet všechny checkpointy. Doporučuji jet v noci nebo - pokud máte problémy s viděním v šeru - brzy nad ránem, protože během dne je na moři hodně lodí, které se pletou do cesty. Na výběr máte ze dvou lodí, Cuban Jetmax je rychlejší, Squallo se zase lépe ovládá. Jinak nepomůže žádná rada, musíte to prostě zvládnout svou šikovností.

PHIL'S PLACE

MISE 1: GUN RUNNER

Phil chce, abyste odstranili konkurenčního prodejce zbraní a ukradli mu některé hezké kousky, které by se Philovi hodily. Berte si do akce silný, odolný vůz nebo - ještě lépe - mějte po území rozmístěné vozy tak, abyste je mohli měnit. První dva maníci ve Waltonech nepředstavují velký problém. Jakmile zničíte vůz i majitele vozu, seberte označené zbraně. Potom přijde na řadu skupina gangsterů na mopedech, kteří se vás pokusí zabít. Můžete jim prostě jen ujet, nebo je za 100 dolarů za kus odrovnat. Poslední dvojice se pohybuje v Downtownu a míří na jih. Zabijte všechny prodejce a mise je hotova.
Odměna: 2000 dolarů

MISE 2: BOOMSHINE SAIGON

Nenechte si ujít vstupní filmeček, ve kterém totálně zhulený Phil přijde při výbuchu o jednu paži a upadne do komatu. Musíte ho dostat co nejrychleji do nemocnice, jenomže výbuch omráčil i vás, takže vaše jízda bude poněkud „rozostřená"

a „rozhoupaná". Zorientujte se především hned na dvorku, abyste vyrazili přímou cestou do ulic (auto stojí přesně proti výjezdu, jen nezazmatkujte). Ikona Philova zdraví ubývá, takže jeďte svižně (v mezích možností), ale zbytečně nebourejte a nepřejíždějte lidi, jakmile po vás půjde ještě policie, už se z toho nevyhrabete.

Dojedete k nemocnici, ale ještě se neradujte. Phil se bojí návštěvy policie v městském léčebném zařízení, takže ho musíte odvézt ještě kus dál ke starému armádnímu chirurgovi, který mu dluží laskavost. Pokud tam Phila dovezete tak, aby na jeho ukazateli zdraví byl ještě alespoň milimetr života, mise končí úspěšně.
Odměna: 4000 dolarů

INTER GLOBAL FILMS

MISE 1: RECRUITMENT DRIVE

Vaše porno studio potřebuje nějakou skutečnou hvězdu, není-liž pravda? Candy Suxx bude zřejmě tou pravou, takže se za ní vypravíte. Tahle hezká kočka na vaši přímou nabídku odpoví velmi kladně, nicméně se prý musíte domluvit s jejím „manažerem". Už jistě tušíte, kde bude potíž. Odstraňte chlapce, kteří vystoupí z vozu a vydejte se přes celé město za unikajícím pasákem. Sem tam ještě budete muset pokropit z vozu jeho maníky, ale ve finále ho celkem snadno dostanete, zvlášť pokud jste do akce vzali nějaké solidnější vozidlo, například Patriota. Pak se vraťte pro Candy a společně jeďte za Mercedes. Obě dívky pak zavezte do studia. Malá poznámka - možná se budete chtít před Candy a Mercedes blýsknout nějakým hezkým sportovním bourákem, například Stingerem. Tak to rozhodně nedělejte, protože je to pouze dvousedadlový vůz a ani jedna z dívek si vám jaksi nechce sednout na klín.
Odměna: 1000 dolarů

MISE 2: DILDO DODO

Teď musíte udělat svému studiu trochu té reklamy, takže nasednete do letadýlka Skimmer a budete se trefovat do checkpointů ve městě. Po každém modrém musíte naletět ještě na červený, který se v tu chvíli objeví na radaru, takže celkem se musíte trefit do čtrnácti. Pokud vám létání půjde, bude to jenom těžké, pokud vám stroj „nesedne" do ruky, bude to pro vás peklo. Zvlášť když tohle všechno musíte udělat na čas (Skimmeru ubývá palivo). Ale nechci vás děsit, palivo neubývá nijak drasticky, dá se to vše zvládnout.

Přestože to tak nevypadá, doporučuji začít na jihu u checkpointu, který je nejzápadněji. Cestou tam sice ztratíte celkem zbytečně něco paliva, ale budete pak především červené checkpointy nabírat častěji ve směru letu a nebudete se muset otáčet.
Odměna: 2000 dolarů

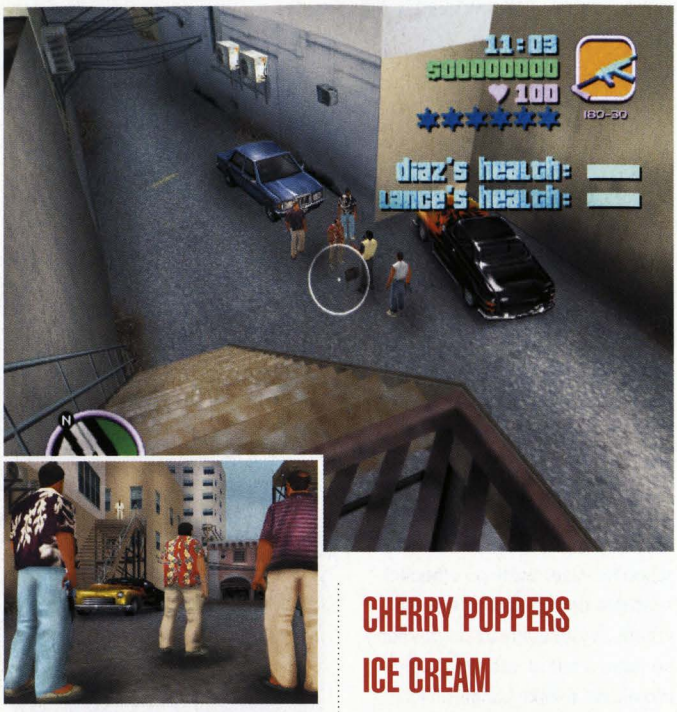
MISE 3: MARTHA'S MUG SHOT

Tentokrát dostanete do ruky fotoaparát, nicméně kvalitní zbraně si přesto vezměte sebou. Nasedněte do připraveného letadýlka Sparow a sledujte limuzínu, ve které odjíždí vaše pornohvězda na návštěvu ke kongresmanovi Alexi Shrubovi. Auto se vám nesmí moc vzdálit, jinak mise končí. Jakmile dorazíte k hotelu, váš let přeruší filmeček a až skončí, přistaňte vzadu za hotelem poblíž

schodů vpravo. Běžte po schodech a vstupte do zadního hotelového vchodu. Vystoupejte až do posledního patra a odtud udělejte tři kompromitující snímky kongresmana a Candy (R1, zoom ⊡, snímek ◎). Jakmile uděláte fotky, půjdou po vás policajti (4 wanted hvězdičky). Sestupujte ze schodů a postupně odstřelte všechny policisty (bacha hlavně na toho v přízemí). Pak vyběhněte ven a snažte se co nejrychleji dostat do letadla. Máte pět wanted hvězdiček. Zabijte FBI agenty na pláži, jinak vás mohou okamžitě sundat i s letadlem. Můžete se samozřejmě pokusit vrátit také předem přistaveným rychlým a odolným vozem (seženete si ho v průběhu mise, poté, co přistanete se Sparowem za hotelem - nemusíte se bát o čas), záleží na tom, co vám víc vyhovuje. Každopádně v obou případech máte záchrannou brzdu v podobě Pay'n'Spray. Malá nepříjemnost vás čeká ještě při návratu do studia, ale s těmito maníky u brány si už hravě poradíte.
Odměna: 4000 dolarů

MISE 4: G-SPOTLIGHT

Nyní je potřeba rozsvítit Candyny ňadra na mrakodrapu. Takhle to sice vypadá jako nesmysl, ale když jde o reklamu, jde veškerý zdravý rozum stranou. G-Spotligth je velice zábavná mise, ve které budete přeskakovat na své šestistovce ze střechy na střechu, abyste na té poslední střeše



rozsvítili obřím reflektorem zmíněná ňadra na oknech překvapených obyvatel Downtownu. Takže - nasedněte na motocykl a přesuňte se do Downtownu. Neobjíždějte blok, ale hned za mostem sjeďte doleva. Tam se přes několik značek dostanete až ke startovnímu skoku. Od této chvíle se moc nezdržujte, nemáte sice před očima ubíhající časový limit, ale pokud budete hodně pomalí, může vám opravdu vypršet čas. První skok je skrz velkou okenní tabuli do protějšího domu, další následují. Někdy se dá skočit po dopadu okamžitě, ale vše stíháte i v případě, že ubrzdíte doskok a nejprve se na každé střeše rozhlédnete. Bacha na pády ze střech, jak vaše, tak vašeho stroje. Jakmile vám sletí na ulici motorka nebo sletíte vy bez motorky, jste prakticky bez šance. Přibližně v polovině se vám ovšem dostane bonusu v podobě spuštěných schodů, takže od této chvíle se můžete vrátit i s motorkou zpátky na střechu. Samozřejmě, pokud je poničená a budete mít kliku jako já, můžete si ukrást jiný kus na ulici. Po nesmírně dlouhém posledním skoku (rozjeďte se na dlouhé střeše opravdu až z konce, jinak nedoskočíte) sesedněte z mašiny a přejděte k malé ikonce. Vzápětí se rozsvítí zmíněná reklama na ňadra vaší hvězdy.
Odměna: 7000 dolarů

CHERRY POPPERS ICE CREAM

MISE 1: DISTRIBUTION

Musíte prodat v řadě alespoň 50 zmrzlin. To samozřejmě samo o sobě není moc těžký úkol, nicméně čím jste v prodeji úspěšnější, tím víc vás pronásleduje policie. Vzhledem k tomu, že si můžete sami vybrat lokaci, kde budete nabízet své zboží, je vaše situace podstatně zjednodušena. Každopádně si vyberte místo, kde neoperují ty nejnebezpečnější gangy, tedy například Downtown, okolí North Point Mall ve Vice Pointu, Leaf Links - a vůbec nejlepší volba je pláž a její okolí v Ocean Beach. Navíc je tu poměrně blízko i Pay-'n'Spray, takže když bude nejhůř, můžete se tam uchýlit. Až prodáte 50 kusů, vystupte z vozidla a máte vyděláno.

SUNSHINE AUTOS

MISE 1: SEZNAMY AUT

Stejně jako v *GTA 3*, i zde musíte zkompletovat seznam aut a zaparkovat je v garáži. Ta se nachází uvnitř objektu vedle vašeho osobního Pay'n'Spray a vstupu do závodů. Tentokrát to budou postupně čtyři seznamy.

Protože budete díky návodu znát předem i příští seznamy, můžete si některé vozy zaparkovat dopředu v garážích a pak jen přejet několik metrů. Týká se to především těch vzácnějších - jakmile narazíte například na Virgo, už ho nedejte z ruky a zajeďte s ním do svých garáží v Sunshine Autos.

CAR LIST 1:
LANDSTALKER - jeden stojí vždy u Dirt bike track
IDAHO - podívejte se k Moist Palms Hotel, ale nestojí tu vždy, můžete na něj však narazit často kdekoli
ESPERANTO - pátrejte hlavně v Little Havana
STALLION - našel jsem ho na parkovišti Moist Palm Hotel
RANCHER - občas přejíždí i kolem Sunshine Autos
BLISTA COMPACT - rovněž se dá odchytit v nejbližším okolí

CAR LIST 2:
SABRE - vždy je zaparkovaný vzadu za Hyman Stadium
VIRGO - dost velký problém na něj narazit, nakonec se mi to povedlo ve Washington Beach
SENTINEL - je prostě všude, takový Trabant ve Vice City
STRETCH - tato limuzína stojí na vašem parkovišti na Starfish Island
WASHINGTON - občas na parkovišti za Hyman Stadium, ale jezdí i kolem Sunshine Autos
ADMIRAL - v západní části Starfish Island

CAR LIST 3:
CHEETAH - stojí vždy u Colonela (mise 1)
INFERNUS - stojí na vašem parkovišti na Starfish Island
BANSHEE - narazíte na něj často kdekoli
PHOENIX - v jižní části Starfish Island
COMET - vždy stojí před golfovým klubem na Leaf Links
STINGER - dům uprostřed Starfish Island

CAR LIST 4:
VOODOO - před baráčkem tetičky Poulet
CUBAN HERMES - samozřejmě v Little Havana, poznáte ho podle hezkého vzoru vpředu na kapotě
CADDY - uvnitř golfového klubu, jak jinak
BAGGAGE HANDLER - na letišti
PIZZA BOY - u pizzerie
MR. WHOOPEE - v Cherry Popper Ice Cream

MISE 2: ILEGÁLNÍ POULIČNÍ ZÁVODY

Musíte pochopitelně všechny vyhrát. Lze samozřejmě použít nějaké té finty u startu, jako je zablokování soupeřů a podobně, ale není to už tak účinné jako v *GTA 3*. Závody se dají ovšem vyhrát i na férovku, soupeři dělají hodně chyb. Doporučuji dát nejprve dohromady seznamy aut, získáte vynikající auta pro tyto závody - například rychlý a odolný vůz Sabre Turbo.

ZÁVOD 1: TERMINAL VELOCITY
délka tratě: 1.1 míle
vstupní poplatek: 100 dolarů
odměna za vítězství: 400 dolarů

ZÁVOD 2: OCEAN DRIVE
délka tratě: 1.6 míle
vstupní poplatek: 500 dolarů
odměna za vítězství: 2000 dolarů

ZÁVOD 3: BORDER RUN
délka tratě: 1.9 míle
vstupní poplatek: 1000 dolarů
odměna za vítězství: 4000 dolarů

ZÁVOD 4: CAPITAL CRUISE
délka tratě: 2.5 míle
vstupní poplatek: 2000 dolarů
odměna za vítězství: 8000 dolarů

ZÁVOD 5: TOUR!
délka tratě: 2.8 míle
vstupní poplatek: 5000 dolarů
odměna za vítězství: 20000 dolarů

ZÁVOD 6: VC ENDURANCE
délka tratě: 6.1 míle
vstupní poplatek: 10000 dolarů
odměna za vítězství: 40000 dolarů

VERCETTI ESTATO 2

MISE 2: BAR BRAWL

Jedna z těch zajímavějších, pestřejších misí. Nejprve pojedete k baru vedle hotelu Ocean View a na cestu si kromě zbraní přibalíte do auta i dva kolegy, kteří se vám ovšem spíš budou plést do cesty, než aby vám nějak pomohli. Zaparkujte před barem (kvůli střelbě možná spíš na druhé straně silnice) a zastřelte dva strážné u vchodu. Čistější práce je vzít je oba

odstřelovačkou přes ulici. Pokud bude v okolí policajt, máte wanted hvězdičku, takže ho pro jistotu sundejte taky, aby vás pak trapně nezatkl při nástupu do auta. Nyní běžte na růžovou značku a po krátkém filmečku máte 5 minut na zlikvidování kompletní ochranky. Když přijedete na místo, můžete se pustit do přímého souboje, ale ten trvá poměrně dlouho a je také díky „pomoci" vašich kolegů trochu riskantní. Dobrá idea je jít po schodech na střechu a tam použít odstřelovačku, případně (a lépe) nějakou silnější zbraň, kterou doporučuji zakoupit v ammunation nebo sehnat kdekoli jinde, a jinak (pokud už máte hotovy mise u Phila, tak berte nějakou speciální atomovku). Jako první cíl trefte auto ve dvoře, zabije většinu maníků. Je důležité se s touto skupinou mužů moc nepárat, protože dva z nich odjedou na motocyklu a vy je musíte ještě stále v časovém limitu dojet a zabít. Naštěstí míří oba na stejné místo, k mejáku na jihu Ocean Beach. Jakmile uvidíte prvního, vystupte a ostřelovačkou mu ustřelte hlavu, neriskujte přímý souboj s profíkem. Druhého můžete zastřelit nebo přejet u mostu. Pokud už nemáte čas, zkuste je přejet oba nebo zastřelit z auta.
Odměna: 4000 dolarů

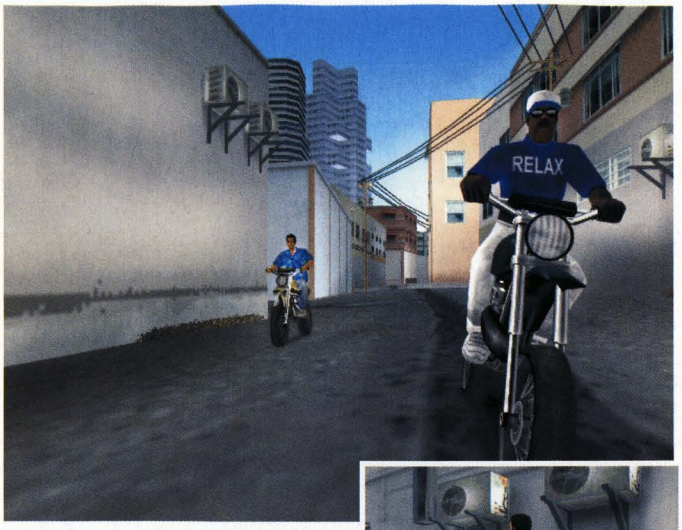
MISE 3: COP LAND

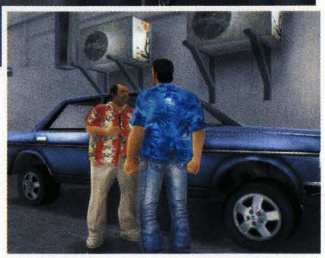
Extrémně obtížná mise, především ve své druhé části. Vyrážíte do ní s Lancem a vašim prvním úkolem je vyprovokovat nějaké to hezké násilí, nejlépe přímo na policistovi, v blízkosti jejich stanice ve Vice Point. Jakmile vám po vraždě naskočí dvě wanted hvězdičky, zaběhněte do otevřené garáže (ikona). Policisté naivně vběhnou za vámi, vrata se zavřou a po chvilce zase otevřou, to už jste ovšem oba ve slušivých policajtských uniformách. Nyní pojedete do North Point Mall (jižní vstup), vejdete dovnitř a hned vpravo umístíte bombu do malé kavárničky. Za 5 sekund to bouchne, takže rychle pryč. Venku naskočte do vozu a snažte se. FBI jde po vás a rozhodně ne proto, aby vám jenom zkontrolovala řidičák. Domů těžko dojedete bez újmy na zdraví a na majetku, takže to vědomě stočte rovnou k nejbližšímu Pay'n'Spray (tři bloky jižně blízko jednoho z vašich save pointů, El Swanko Casa). Opravdu hustí frajeři si cestou na Starfish Island mohou ještě odskočit vybrat desetitisícové výpalné z Malibu baru, a pak šup domů, uložit hru a všechny mise Vercetti Estato jsou za vámi.
Odměna: 10000 dolarů

FINAL MISSIONS

MISE 1: CAP THE COLLECTOR

Upřímně řečeno, očekával jsem nesmírně tuhou misi, ale buď jsem měl neuvěřitelnou kliku, nebo je to opravdu tak snadné. Posuďte sami. Jeďte do Print Works, kde se dozvídáte nepříjemnou zprávu o tom, že se mafie snaží dostat do vašich sídel a zabrat je. Vezměte motocykl nebo raději rychlý vůz a vydejte se na stíhačku. První maníci na motocyklu vyrazili směr Boatyard, podařilo se mi je zastihnout až při odjezdu, srazit ze stroje a zabít. Po chvilce se řítí směrem ke Car Showroom další motorka. Koupili to ještě po cestě tam na hlavní třídě. Poslední várka





mafiánů na Sanchezu se objevila vzápětí a stačilo si na ni počkat.
Odměna: 30000 dolarů

MISE 2: KEEP YOUR FRIENDS CLOSE

Jak se dalo očekávat, tady si opravdu užijete zábavy, až vás to bude mrzet. Lance vás podrazil a chce si do vašeho baráku nastěhovat svoje mafiánské kamarádíčky. Klasická situace - jeden muž proti všem. Popadněte nějakou zbraň a okamžitě se začněte bránit. Jakmile se na obrazovce objeví info, že máte jít zabít Lanceho, pobijte pár posledních chlapů ve dveřích a vyběhněte ven, filmeček akci přeruší a posune kupředu. Nesnažte se zůstávat na místě s tím, že nejdřív zabijete všechny přibíhající muže. Řada je totiž nekonečná, neustále se „generují" další a další. Po skončení filmu se snažte trefit Lanceho, který uteče na střechu. Zastřelte ještě pár maníků a běžte za ním. Budete muset ovšem zlikvidovat pár maníků nad schody a v uličce, vedoucí ke střeše. Na střeše je život a také adrenalinová pilulka, nestyďte se ji použít. Jakmile zabijete Lanceho, vraťte se zpátky do hlavní haly. Zde budete muset odrovnat dalšího muže, Sonnyho. Také on si na vás přivedl celou hordu chlapů. Kryjte se za rohy a za stůl, střílejte a opět nečekejte, že se příval chlapů před dveřmi zastaví. Musíte vyrazit kupředu a snažit se dostat k Sonnymu. Často budete muset riskovat. Jakmile se vám ho podaří zabít, mise končí: stali jste se neomezenými vládci Vice City...

Pokud si na příliš otevřený souboj netroufáte, mohu vám nabídnout i jedno poněkud „zbabělejší" řešení. Můžete v kteroukoli chvíli vyběhnout před dům, dostat se do nějakého svého vozu a odjet mimo areál. Venku stojí sice tři limuzíny s gangstery, ale dá se přes ně proklouznout za použití odvetné střelby, nebo můžete Rocket Launcherem odstranit co nejdříve všechny vozy i s většinou posádky. Mise není na čas, jen vám postupně ubývají peníze (ale ty později získáte na výpalném zpátky). Jeďte na některé z míst, kde si můžete doplnit zdraví, armor, zbraně či náboje (jistě už se ve městě orientujete, takže to nebude žádný problém). Toto lze využít několikrát, ale především po zabití Lanceho, při návratu by měl totiž Sonny stát ve dveřích venku (ze čtyř testovacích pokusů tam byl třikrát) s poměrně malou ochrankou a dostanete ho bez většího rizika. Vevnitř byste se museli bránit daleko silnější převaze a navíc bez doplněného zdraví. Tohoto „útěku" z areálu lze použít i v první části mise, ještě před zabitím Lanceho, jen se při návratu musíte vrátit před svůj „save point", aby se spustil filmeček před jeho útěkem na střechu. I v tomto „zbabělejším" řešení mise se nevyhnete střelbě a mnoha osobním soubojům, ale vše se eliminuje o více než polovinu.

Odměna: 30000 dolarů

Milan Jablonský

James Bond 007 in... Nightfire

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Eurocom ■ **RECENZE:** PSM2 11 - 78/100

Vypadá to dobře, zní to dobře, moc novinek tu ale nenajdete.

Zvládnout pár všedních dní Jamese Bonda bude vyžadovat víc než jen naučit se pít suché martini.

Paris Prelude

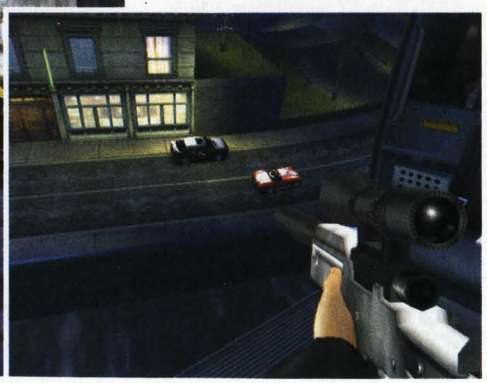
První misi poprvé absolvujete jako tutorial. To znamená, že vaším úkolem bude pouze mačkat spoušť. Při hře na ostro to ale tak jednoduché nebude. Míření za letu je totiž velmi obtížné a zasáhnout přesně všechny cíle může být hotovou noční můrou. Začínáte letem nad řekou, podél které stíhá několik černých vozů Dominique. Vidíte je z boku, takže máte několik možností, jak je zastavit. Nejrozumnější je zvolit střelbu do pneumatik nebo palivové nádrže. Jen za zásahy do kol jste ale bodově odměněni. Poslední vůz budete muset zničit čelně, takže byste měli zvolit střelbu do přední kapoty.

Po zničení posledního vozu přeletí helikoptéra k nedokončené stavbě a vy musíte velmi rychle zasáhnout závěs jeřábu (je to nejnebezpečnější místo mise). Potom se změní vaše role a vy nasednete do Bondova Aston Martinu, kterým budete muset dohnat nákladní vůz s výbušninami. Hned na začátku použijte kouřovou clonu na dva pronásledovatele, kterých se tak velmi snadno zbavíte. Potom následuje úsek, na jehož konci projedete obchodním domem. Za ním vás čekají dva vozy, které vám přehradí cestu. Použijte speciální vynález, který vás postaví na dvě kola, a projeďte mezi nimi.

Blíží se velké finále. Budete napadeni několika vozy, kterých se snadno zbavíte pomocí raket. Dalším krizovým místem je rozestavěný most, který musíte přeskočit pomocí urychlovacích raket. Nakonec se konečně přiblížíte k nákladnímu vozu, který zneškodníte vystřelením Q-Pulse.

Bond Moves

1 - Zničte první vůz zásahem do zadní pneumatiky.
2 - Zničte druhý vůz zásahem do zadní pneumatiky.
3 - Zničte třetí vůz zásahem do zadní pneumatiky.
4 - Zničte čtvrtý vůz zásahem do zadní pneumatiky.
5 - Použijte kouřovou clonu na setřesení svých pronásledovatelů.
6 - Pomocí jízdy po dvou kolech projeďte mezi dvěma vozy za obchodním domem.
7 - Díky použití urychlovacích raket přeskočte rozestavěný most



The Exchange

Vaším prvním úkolem bude proniknout do velmi dobře střeženého hradu, v jehož prostorách se koná důležitá party. Infiltrace naštěstí nebude příliš obtížná, protože chvilku po vašem úspěšném seskoku bude pod bránou, na jejímž vrcholu stojíte, projíždět nákladní auto. Až bude kousek za bránou, tak mu zhasne motor a vy budete mít několik dlouhých vteřin na to, abyste seskočili na jeho korbu. Na té se stačí skrčit a dojet až do hradu. Bohužel vás při skoku na korbu může některý ze strážných zahlédnout a vy si potom budete muset trochu zastřílet. Pokud o vás budou vědět i u brány vedoucí do hradu, tak auto nepustí dovnitř a vy budete muset dovnitř proklouznout po svých. Naštěstí vám to nezpůsobí žádné větší komplikace.

Pokud jste dovnitř projeli na korbě nákladního auta, začne další část mise u vstupu do sklepa. V tom si můžete doplnit zásoby munice, která se vám bude určitě hodit. Potom pokračujte na nádvoří s velkou studnou uprostřed. Zlikvidujte stráže a pokračujte do průchodu vpravo, kterým se dostanete na menší nádvoří s kašnou. Také zde nejprve postřílejte strážné a teprve potom pokračujte do dveří v pravém vzdálenějším rohu. Těmi se dostanete do malé místnosti s rozvodnou skříňkou světlometů, které by vám mohly zkomplikovat cestu do obytné části hradu. Otevřete její dvířka a pomocí laseru přerušte všechny tři dráty uvnitř.

Nyní budete muset proniknout do části hradu, ve které se koná party. Před dalším postupem vám ale doporučujeme postřílet odstřelovače na okolních střechách. Vyběhněte proto po schodišti vedle rozvodné skříně až úplně nahoru a zde postřílejte všechny protivníky v dohledu. Potom seběhněte zpět dolů a z nádvoří s kašnou vyběhněte druhým průchodem. Čeká vás větší množství strážných vyzbrojených automaty, takže to nebude úplně jednoduché. Prvním průchodem vpravo proběhněte na další z mnoha nádvoří. Zde už byste neměli zabloudit. V klidu se prostřílejte až k širokému schodišti, nad kterým najdete hlavní vchod do obytné části hradu.

Konečně jste pronikli na party pořádanou Raphaelem Drakem. Vaším dalším úkolem bude kontaktovat agenta, který vám sdělí

podrobnosti o odcizeném naváděcím zařízení. V této části mise nemůžete nikde špatně odbočit, takže pouze v klidu projděte až do velké haly se schodištěm. Vyběhněte po něm do prvního patra a vyslechněte si Drakův krátký proslov. Potom seběhněte zpět do haly a v chodbě za ní zatočte doleva. Touto cestou se dostanete do knihovny, ve které se setkáte s agentkami Dominique a Zoe. Od Dominique se dozvíte o schůzce, na které byste se mohli dozvědět něco víc o poloze ukradeného naváděcího zařízení. Po skončení rozhovoru se vraťte zpět do haly, kterou nyní můžete projít do dříve nepřístupných prostor hradu.

Zde si po delší době pořádně zastřílíte. Dostali jste se totiž do části hradu, do které je hostům vstup zakázán. Prostřílejte se až k lehce blikajícím dveřím, kterými se dostanete na balkón nad velkým sálem. V průběhu rozhovoru zahlédnete kufřík s odcizeným naváděcím zařízením. Po Drakově odchodu přeskočte zábradlí a prostřílejte se ke dveřím, kterými odešel člověk s kufříkem. Pokračujte chodbami plnými strážných dál, až se dostanete na schodiště s dveřmi vedoucími k sejfu. Otevřete jejich ovládací panel a použijte na něj laser. Po jejich otevření postřílejte strážné uvnitř a potom opět pomocí laseru přeřežte panty velkého skříňového sejfu. Uvnitř seberte kufřík a raketomet.

Vaším posledním úkolem bude utéct i s kufříkem z hradu. Prostřílejte se po schodišti k východu ven z hradu. Pokračujte tímto směrem a po chvilce se dostanete do strojovny lanovky, ve které už na vás čeká Zoe. Doběhněte do přistavené kabinky a ta se dá automaticky do pohybu. Po pár desítkách metrů se ale zpoza hradu vynoří bitevní vrtulník, který budete muset zničit pomocí raketometu. Pusťte se do něj co nejrychleji, protože pokud začne střílet, je s vámi konec.

Bond Moves

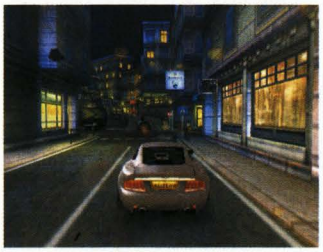
1 - Použijte k proniknutí do hradu nákladní auto.
2 - Pomocí laseru přeřízněte dráty v rozvodné skříňce vyhledávacích světlometů.

Alpine Escape

Následující mise se bude celá odehrávat na sněžném skútru, který najdou Zoe a Bond zaparkovaný v garáži pod hradem. Vy budete po celou dobu v pozici střelce, takže průběh mise bude velmi přímočarý. Na začátku nepůjde skútr nastartovat, takže si budete muset poradit s několika útočícími strážnými. Naštěstí je všude kolem spousta barelů, které střelbou snadno donutíte k explozi. Kromě nich ještě můžete na několik strážných sestřelit lanovku (střílejte do zeleného světla v její horní části) a další útočící skupinku můžete zlikvidovat zničením velké nádrže s palivem (střílejte do zeleného světla v její levé dolní části).

Po rozjetí skútru sjede Zoe na silnici, ze které bude ale po chvilce pokračovat do lesa. Otočte kulomet směrem dopředu, protože před vámi je několik skupinek nepřátel. První stojí u malé chatrče vpravo a můžete je jednoduše zlikvidovat střelbou do barelů, které stojí všude kolem. Druhá skupinka stojí u strážní věže vlevo. Ty zlikvidujete střelbou do barelů u pravého předního sloupu věže. Potom otočte kulomet směrem dozadu, protože budete napadeni skupinkou strážných na skútrech. Po jejich likvidaci se otočte zpět dopředu, protože budete muset rozstřílet mříž uzavírající kruhový tunel před vámi.

Za tunelem zůstaňte natočeni dopředu, protože na vás čelně zaútočí jeden ze strážných. Po útoku dalších skútrů z několika stran sjede Zoe na další silnici a před vámi se začne zavírat velká brána. Co nejrychleji střelte do zeleného světla nalevo od vrat. Tím její zavírání zastavíte a můžete rychle projet. Pokud by se před vámi stačila brána zavřít, můžete vrata rozstřílet. Poslední možností je nechat vrata na pokoji a počkat na vrtulník, který je rozstřílí za vás.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Hra z vlastního pohledu

Levý analog » Pohyb a natáčení
Pravá analog » Úkroky a míření
Směrové šipky doprava a doleva » Přepínání vynálezů
Směrové šipky nahoru a dolů » Přepínání zbraní/přibližování pohledu
Křížek » Nabíjení/interakce s okolím
Kolečko » Přepnutí vynálezu
Čtvereček » Alternativní střelba
Trojúhelník » Skákání
R1 » Střelba
R2 » Přepnutí zbraně
L1 » Jemnější míření
L2 » Skrčení
SELECT » Přepínání módů vidění

Jízda autem

Levý analog » Řízení
Směrové šipky doprava a doleva » Přepínání zbraní
Křížek » Plyn
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda/zpátečka
Trojúhelník » Přepínání pohledů
R1 » Střelba
R2 » Přepnutí zbraně
L1 » Použití vynálezu
L2 » Ohlédnutí dozadu

Za bránou zničí helikoptéra most, takže Zoe opět sjede ze silnice do lesa. Před vámi je závěrečná část, ve které na vás budou opět útočit skútry ze všech stran. Otravovat vás bude také helikoptéra, kterou ale bohužel nemůžete zničit. Věnujte se tedy střelbě na obrněné skútry, na kterých byste měli mířit hlavně na střelce, kteří pro vás znamenají velmi nepříjemné protivníky. Na konec Zoe efektně proskočí vrtulníkem a ukončí tak misi ve velkém stylu.

Bond Moves

1 - Zabijte několik útočících strážných sestřelenou lanovkou.
2 - Zabijte alespoň jednoho strážného explozí velké nádrže s benzínem.
3 - Zničte strážní věž explozí barelů u jednoho z opěrných sloupů.
4 - Rozstřílejte mříž uzavírající tunel před tím, než ho prorazí Zoe skútrem.
5 - Zastavte zavírání brány zásahem do zeleného světla v její levé části.

Enemies Vanquished

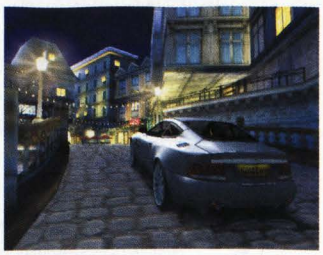
Konečně si také sami zařídíte. V následující misi bude totiž vaším úkolem dojet v upraveném Aston Martinu na místo, ze kterého budete vyzvednuti a dopraveni zpět do

Londýna. Bohužel to budete muset zvládnout v krutém časovém limitu 5 minut.

Začínáte na silnici před malým městečkem. Hned na začátku budete napadeni dvěma skútry, ke kterým se vzápětí připojí několik černých aut se střelci ve střeše. Naštěstí máte v autě zabudované dva raketomety, které vám s protivníky výrazně pomůžou (kolem silnice najdete bedny, které vám doplňují zásoby raket). Ty ale nemůžete použít na policejní auto, které za vámi vyjede z vedlejší silnice. Právě pro takovou příležitost vám ale Q zabudoval do auta speciální kouřovou clonu, pomocí které se policistů snadno zbavíte.

V městečku na vás čekají dva střelci umístění po stranách krátkého schodiště. Najeďte přímo na schodiště a dlouhým skokem doplachtíte až na malé kruhové náměstí, za kterého vyjedete domem přímo před vámi. Opět pokračuje souboj s černými auty, ke kterým se přidá druhý policejní vůz. Zbavte se ho stejně jako toho prvního pomocí kouřové clony a na plný plyn pokračujte v útěku.

Po nějaké době dojedete do tunelu, za kterým je policejní zátaras. Těsně před tímto zátarasem musíte sjet ze silnice na úzkou sjezdovku. Bude to na ní sice trochu klouzat,



ale s tím se budete muset smířit. O něco horší to bude na zamrzlé řece, na které bude chování auta opravdu hrozné. Navíc na ní budete napadeni několika skútry. Hlavně se ale věnujte sbírání raket, které budete potřebovat ke splnění posledního úkolu.

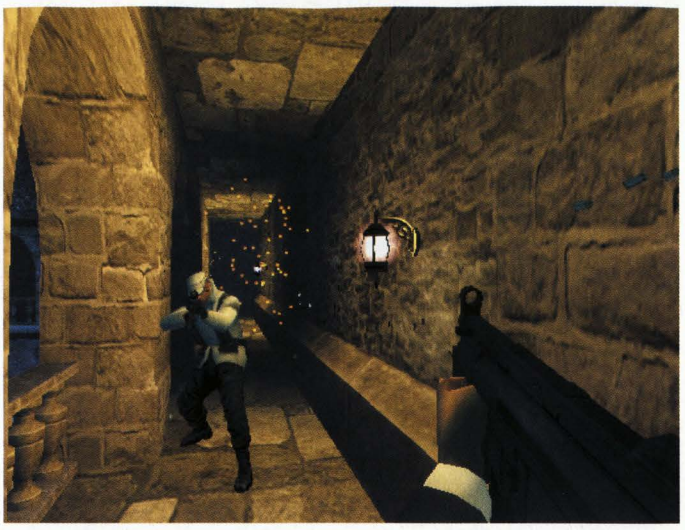
Na konci řeky totiž seskočíte na rozlehlé zamrzlé jezero, které je plánovaným místem srazu. Komplikací je ale několik vrtulníků a skútrů, které na vás zaútočí. Před vyzvednutím je totiž budete muset všechny zničit. Nejprve se tedy vrhněte na vrtulníky, které můžete sestřelit jenom raketami (na jezeře je jich několik beden). Potom se můžete v klidu věnovat skútrům, které se dají zničit i kulometem. Po jejich zničení si v klidu vychutnejte záběr na odlétávající letadlo.

Bond Moves

1 - Zbavte se prvního policejního vozu pomocí kouřové clony.
2 - Zkraťte si cestu skokem na malé náměstíčko.
3 - Pomocí kouřové clony se zbavte také druhého policejního vozu.

Double Cross

Děj hry se přesouvá do Japonska,

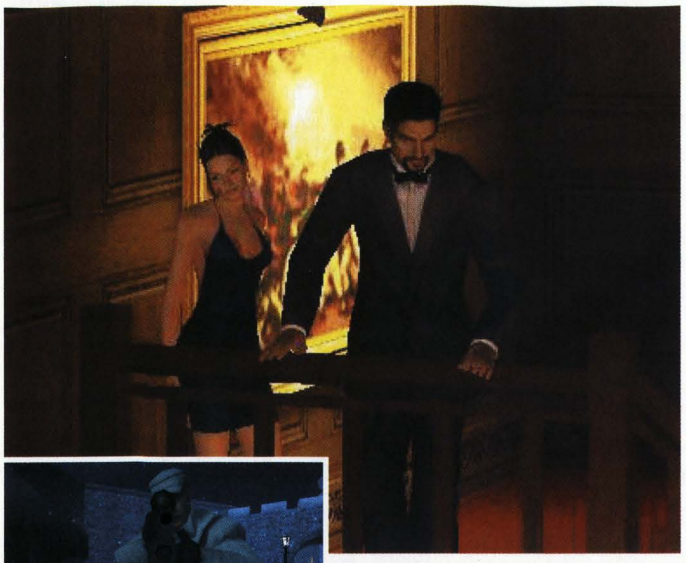


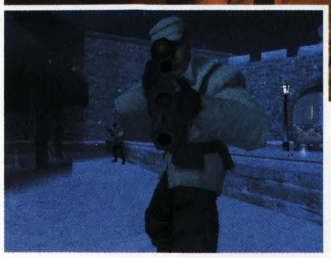
kde na vaší pomoc čeká šéf bezpečnosti společnosti Phoenix Alexander Mayhew. Raphael Drake se ho chce zbavit a vaším úkolem bude zabránit mu v tom. Jako odměnu totiž můžete od Mayhewa získat důkazy proti Drakovi.

Hned od začátku vás čeká tvrdá akce. Mayhewovo sídlo je totiž napadeno Yakuzou a vy budete muset dovést svého chráněnce do bezpečného úkrytu. Rychle postřílejte všechny protivníky, kteří ze zahrady vtrhnou do místnosti. Potom posbírejte jejich zbraně, protože s pistolí toho zde moc nepořídíte. Po odražení útoku Mayhew popoběhne ke vstupu do chodby, ze které vede cesta do dvou místností. Nejprve běžte do kanceláře vlevo a na stole v zadní části místnosti najdete neprůstřelnou vestu. Vzápětí ale dovnitř vtrhne několik útočníků, takže tu vestu nezískáte úplně zadarmo. Potom se vraťte do chodby a pokračujte do druhých dveří. Za nimi vás čeká velká místnost, do které rozhodně nesmíte zbrkle vběhnout. Všechny mafiány vevnitř radši pěkně s rozvahou zlikvidujte od dveří. Po jejich likvidaci postupujte dál a pár desítkách metrů se dostanete do velké tmavé místnosti, ve které bude několik mafiánů na ochozu v prvním patře. Až vyčistíte i tuto místnost, tak Mayhew doběhne ke vstupu do bunkru. Následujte ho a čeká vás krátká animace.

V průběhu rozhovoru dostanete od Mayhewa několik úkolů. Těmi aktuálními jsou zničení jeho počítače a záchrana dvou gejš. Opusťte tedy po žebříku bunkr a dostanete se na začátek rozsáhlé zahrady. Ve tmě na vás číhá několik mafiánů, takže postupujte velmi opatrně. Neustále se pohybujte a na své protivníky se zaměřujte podle stop jejich střel. Až budou všichni v první části zahrady mrtví, běžte k malému domku s gongem. Pokud se k němu přiblížíte vodou, tak uvidíte tajný vchod, kterým se dostanete do skrýše s odstřelovačkou a nějakou municí. Potom se vraťte do vody a pod budovou vlevo uvidíte začátek zaplaveného tunelu. Proplavte až k žebříku, po kterém můžete vylézt k zavřené mříži. Odklopte ji a postřílejte mafiány držící gejšu jako rukojmí. Ta vám se vám v krátké animaci odvděčí polibkem.

Vyběhněte z malých lázní dveřmi do druhé části zahrady, ve které na vás čeká o něco víc mafiánů než v té první. Hlavně si dávejte pozor na odstřelovače, který zaujal pozici na balkónu před Mayhewovou kanceláří. Až budou všichni kolem mrtví, proběhněte zadními dveřmi do kanceláře, ve které najdete rozložený notebook. Střelte do něj a splňte tak jeden z několika úkolů, které vám Mayhew zadal. Potom běžte ke dveřím vedoucím do dlouhé spojovací chodby a připravte se na nepříjemnou přestřelku. V chodbě totiž čeká několik po zuby ozbrojených mafiánů, kteří vám mohou nadělat slušné starosti. Proběhněte chodbou do jídelny. Vlevo uvidíte velkou kuchyň, ve které drží Yakuza druhou gejšu. Zastřelte jednoho z mafiánů v pravé části kuchyně skrz okno





a potom postřílejte jeho kumpány. V chodbě za jídelnou najdete blikající dveře, kterými projdete do zbývající části sídla.

Dostáváte se na malé čtvercové prostranství. Běžte po verandě směrem doleva a prvními dveřmi vběhněte do velkého obývacího pokoje. V šatně kousek od vchodu najdete neprůstřelnou vestu, která se vám bude určitě hodit. Potom si pořádně prohlédněte obývák a za sedací soupravou najdete sošku draka. Použijte na něj kouli, kterou vám dal Mayhew, a drak odkryje své tajemství. Vezměte si elektronický klíč, který byl schován v tajné schránce pod drakem. Po jeho sebrání se ale rychle otočte, protože do místnosti vtrhne několik mafiánů. Postřílejte je a potom jděte do ložnice za obývákem. Zde narovnejte blikající obraz a projděte tajnou chodbou do další velké místnosti. Díky tajné chodbě vpadnete do zad početné skupince protivníků, kteří vám i tak dají zabrat. Asi vám nemusíme připomínat, že služebná musí váš útok přežít. Po likvidaci všech protivníků vyjděte ven a dostanete se na další čtvercové prostranství.

Vaším dalším úkolem bude osvobodit druhou služebnou. Ta je držena v domě vlevo. Existují dva způsoby, jak se dostat dovnitř. Tím prvním je hlavní vchod, který je ale velmi dobře střežen a při jeho použití musíte počítat se značným úbytkem zdraví. Rozumnější je tedy přeběhnout do dveří na druhé straně prostranství a postřílet několik mafiánů, kteří tam na vás čekají. Všimněte si blikajících dveří vpravo. Zatím je nemůžete použít, ale jejich chvíle ještě přijde. Potom vylezte po žebříku na jeden z trámů pod stropem. Přeběhněte po dřevěné konstrukci k oknu a po střeše se dostanete až ke střešnímu oknu nad místností, ve které drží druhou služebnou. Postřílejte všechny mafiány v místnosti a záchranou služebné splňte jeden z posledních úkolů této mise.

Nyní doběhněte k blikajícím dveřím, na které jsme vás již upozornili. Po jejich otevření vás čeká animace, ve které Bond s Mayhewem opouštějí sídlo. Ze střechy ale seskočí ninja a zabije Mayhewa. Vaším posledním úkolem bude zabít tohoto hbitého protivníka. Využijte toho, že po vystřílení nábojů mu zůstane jako jediná zbraň jeho meč. Držte se od něj dál a v klidu ho rozstřílejte.

Bond Moves

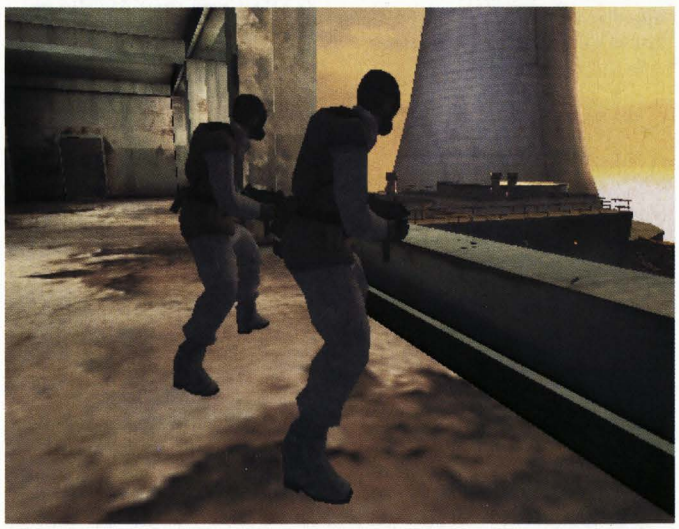
1 - Do lázní s první gejšou proniknete podvodním tunelem.

2 - V kuchyni s druhou gejšou zastřelte mafiána stojícího vedle ní skrz okno.

Night Shift

Po Mayhewově smrti budete muset navštívit sídlo společnosti Phoenix, ve kterém najdete potřebné důkazy o Drakově ilegální činnosti. Po celou dobu této mise musíte myslet na to, že vás nikdo nesmí ani zahlédnout. Pokud by totiž některý ze strážných spustil poplach, tak by mise skončila vaším neúspěchem. Naštěstí máte pistoli s uspávacími šipkami, které vám mohou v krizových situacích výrazně pomoci. Nesmíte s nimi ale plýtvat. Začínáte v podzemní garáži, do které jste pronikli v autě nové směny strážných. Hlídkuje zde jen jeden strážný, takže to nebude takový problém. Běžte pomalu za ním, protože dělá kolečko kolem výtahů. Až zajde za roh, tak si jeden z nich přivolejte a vyjeďte do přízemí. Po vystoupení z výtahu běžte doleva, kde uvidíte zeleně osvětlenou místnost. Potichu do ní proklouzněte (v hale je hned několik strážných) a použijte oba ploché monitory u vzdálenějšího stolu. Tím levým vypnete detekční paprsky (hlídejte si čas, protože jsou vypnuté jen na několik minut) a pravým si zpřístupníte hlavní výtah. Nyní budete muset proklouznout zpět k výtahům. Ten hlavní je nyní otevřen a vy můžete vyjet do kancelářského patra.

Vyjděte z výtahu a běžte do chodby přímo před vámi. Ze dveří 70A by měl vyjít strážný, kterého můžete zlikvidovat úderem pěstí nebo uspávací pistolí. Potom vejděte do místnosti a doběhněte k zeleně zářícímu monitoru. Použijte ho a získáte bezpečnostní kód. Vyběhněte zpět na chodbu a pokračujte



Bodování

Velmi důležitým aspektem hry jsou získané body. Prakticky všechny herní činnosti jsou totiž na konci mise patřičně ohodnoceny a na základě celkového součtu bodů získáte příslušnou medaili (pokud dosáhnete dostatečného počtu bodů pro udělení alespoň té bronzové). Za každý stupeň medaile potom získáte jednu odměnu. Pokud tedy v misi získáte například platinovou medaili, tak dostanete celkem čtyři odměny. Ty nejpraktičtější odměny ale většinou získáváte za zlaté medaile.

Nyní ale k jednotlivým položkám z konečného účtování. V pravém sloupci vždy vidíte, jaká je maximální dosažitelná hodnota dané položky. Čím blíže se této hodnotě přiblížíte, tím víc bodů získáte. Pokud ale dosažitelnou hodnotu překročíte, tak tím nic nezískáte. Dosažitelná hodnota je totiž pevným maximem.

Bond Moves

V každé misi můžete některé situace vyřešit o něco elegantněji než normálně. Tyto speciální akce se nazývají Bond Moves a za jejich splnění můžete většinou získat docela dost bodů (ve hře se po provedení Bond Move ukáže v horní části obrazovky logo 007). V našem návodu jsme vám je pro jistotu všechny vypsali.

Enemies Dispatched

Toto je jednoduše řečeno počet zlikvidovaných nepřátel. Jde o zabité nebo jinak zlikvidované protivníky.

Enemies Subdued

V této položce se vám sčítají protivníci, které zlikvidujete pomocí holých pěstí. To není nic jednoduchého, a proto vám doporučujeme použít na zlepšení celkového výsledku malé finty. Stačí na nepřítele nejprve použít libovolnou zbraň s omračovacím účinkem a potom bezbranného protivníka ubít údery pěstí.

Enemies Surrendered

Zde se vám budou sčítat protivníci, které donutíte vzdát se. Toho docílíte tak, že se k protivníkovi připlížíte zezadu a až budete dostatečně blízko, tak se sám vzdá (musíte mít v ruce nějakou zbraň). Potom ho ale musíte zastřelit, protože po vašem vzdálení by vás napadl.

Stealth Rating

V některých misích by měl Bond zůstat neprozrazen. Pokud budete odhaleni, tak přijdete o část tohoto hodnocení. Samozřejmě že čím dříve se prozradíte, tím větší bude vaše ztráta.

Accuracy Rating

Dosáhnout dobrého hodnocení v této položce není vůbec jednoduché. Jde totiž o vaši přesnost střelby. Díky automatickým zbraním s poměrně velkým rozptylem nebude dosažení dobrých výsledků zrovna jednoduché.

Health Remaining

V této položce bude ohodnoceno vaše zbývající zdraví. Samozřejmě se nepočítá s brněním, ale pouze se stavem základního života.

Time

Také dosažený čas je velmi důležitou položkou. Za každou vteřinu nad daný limit vám budou strženy body, takže se vyvarujte jakéhokoliv poflakování nebo váhání.

007 Bonus

Pokud získáte za splnění mise zlatou medaili, objeví se v ní při dalším pokusu celkem sedm bonusových symbolů. Pokud jich najdete všech 7, tak za to získáte 50000 bodů. Bohužel za nižší počet nalezených symbolů nedostanete vůbec nic.

Difficulty Bonus

Tento bonus se v hodnocení objeví, pouze pokud hrajete na některou ze dvou těžších obtížností. Za dokončení mise na obtížnost Operative získáte dvojnásobek bodů a za dokončení na obtížnost 00 Agent dokonce trojnásobek bodů.

do místnosti 70E. Kousek před ní budete upozorněni na kameru, která používá pro detekci pohybu zvláštní červený paprsek. Vyhněte se mu a doběhněte do místnosti 70E, ve které musíte najít červeně zářící monitor. Použijte na něj Q-Worm a vyběhněte zpět na chodbu. Vlevo jsou dveře, které odemknete pomocí bezpečnostního kódu z místnosti 70A (je pokaždé jiný).

Projděte velkou halou do protějších dveří, za kterými vás čeká chodba s dalšími kancelářemi. Jděte hlavní chodbou rovně až k první odbočce, za kterou najdete dveře označené symbolem dvou počítačů. Uvnitř najdete servery a zeleně zářící obrazovku, ze které získáte další bezpečnostní kód. Vraťte se na chodbu a pokračujte dál. Po pár metrech uvidíte dveře s malým panelem na zadávání číselného kódu. Použijte tedy kód, který jste před chvilkou získali, a uvnitř použijte dva monitory na hlavním panelu. Levým vypnete další detekční paprsky (hra vám začne opět hlásit čas zbývající do jejich zapnutí) a pravým si zpřístupníte dveře vedoucí na požární schodiště. Na chodbě proběhněte kolem bezpečnostní kamery a otevřete dveře vedoucí na schodiště.

Dostáváte se na střechu. Jděte směrem doprava a po úzké římse doběhněte až k výtahu. Ten po chvilce sjede dolů a vy budete moci přeskočit na jeho střechu. Zase chvilku počkejte a výtah vás vyveze na úroveň nejvyššího patra. Tam uvidíte vstup do klimatizace, kterou můžete prolézt až do malého skladiště v posledním patře. Vyběhněte z něj ven, projděte místností s několika gauči a dveřmi přímo naproti vám se dostanete na chodbu se dvěma bezpečnostními kamerami. Běžte směrem doleva a dostanete se ke dveřím Mayhewovy kanceláře. Uvnitř vás ale čekají další dveře, k jejichž otevření potřebujete bezpečnostní kód. Naštěstí máte Decryptor, který najde správný kód a dveře vám otevře. Běžte k Mayhewovu počítači a použijte na něj Q-Worm. Také si nezapomeňte vzít raketomet, který leží vedle stolu. Dostáváte se do závěrečné části mise. Vyjděte ven na chodbu a běžte směrem doleva. Dojděte až k velkým kovovým dveřím, které otevřete díky speciálnímu klíči (Mayhew vám ho dal těsně před svou smrtí). Uvnitř rychle doběhněte k počítači uprostřed a získejte z něj dokumenty týkající se projektu Nightfire. Tím jste splnili základní úkol mise a zbývá tedy pouze utéct. Vyběhněte na chodbu a najděte dveře vedoucí na požární schodiště. Po tom vyběhnete na střechu, kde vás čeká vrtulník s padákem. Bohužel je zde také spousta protivníků, kteří se vám v útěku pokusí zabránit. Pokud se s nimi nechcete zdržovat, tak klidně rovnou doběhněte k vrtulníku stojícímu na malé oddělené přistávací ploše. Uvnitř popadněte padák, se kterým můžete skočit ze střechy rovnou dolů. Jestli chcete splnit druhý Bond Move, tak ale ještě před seskokem sestřelte pomocí raketometu okolo poletující vrtulník.

Bond Moves

1 - Vstupte do místnosti s centrálním počítačem, ze kterého získáte dokumenty o projektu Nightfire.

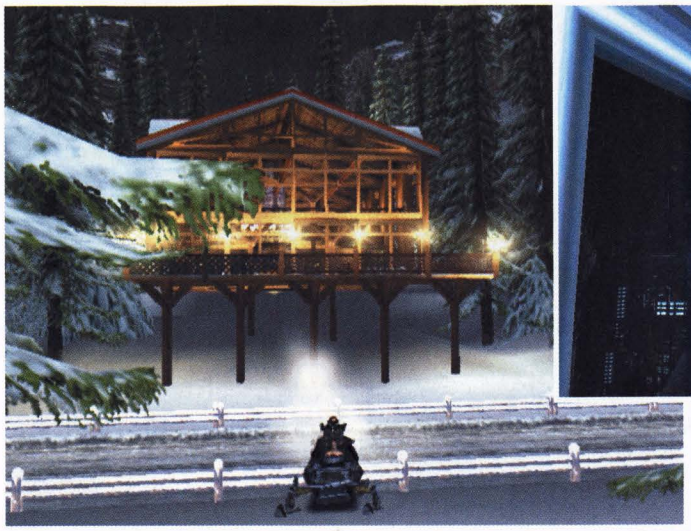
2 - Na střeše sestřelte okolo poletující vrtulník.

Chain Reaction

Poslední japonská mise se odehrává v prostoru jaderné elektrárny společnosti Phoenix. Začínáte na střeše budovy ST-1 a na ochozech okolních budov je umístěno několik odstřelovačů. Najít je nebude jednoduché, ale rozhodně se nepokoušejte pokračovat v misi, aniž byste je postříleli.

V průběhu mise se totiž budete pohybovat mezi jednotlivými budovami a odstřelovači na okolních střechách by vám to značně znepříjemnili.

Až budou všichni odstřelovači mrtví, tak běžte do zadní části střechy, kde je vchod do větrací šachty uzavřený mříží. Na její úchyty použijte laser a seskočte dolů. Dostanete



se na ochoz, ze kterého máte skvělý rozhled na halu pod vámi. Z této pozice by byl hřích nevyužít odstřelovačku a s její pomocí nevyčistit celou halu od protivníků se samopaly. Po jejich likvidaci seběhněte po nejbližších schůdcích o patro níž a doběhněte k prototypu skafandru upraveného pro pohyb ve volném vesmíru. Vyfoťte ho pomocí svého miniaturního fotoaparátu a potom seběhněte do přízemí. Zde najdete podzemní chodbu vedoucí ven z haly.

Po opuštění haly běžte radši směrem doleva. Touto cestou doraźíte na prostranství uprostřed z výhodnějšího směru. Bohužel budou na ochozech noví odstřelovači, takže to nebudete mít jednoduché. Až budou všichni protivníci v dohledu mrtví, všimněte si háku nad ochozem prostředního sila. Bohužel je moc vysoko, takže budete muset vyskočit na malý transportér s několika bednami. Z něj už vaše lanko na hák dosáhne. Přitáhněte se pomocí něj na ochoz a přelezte po lanech po ostatních silech až ke vchodu do budovy TR-2.

Uvnitř je samozřejmě hala plná hlídkujících protivníků. Na řadu tedy opět přichází odstřelovačka, pomocí které bude vyčištění haly otázkou okamžiku. Potom se budete muset dostat k nižší části ramena jeřábu, které leží napříč celou halou (opravdu ho nemůžete přehlédnout). Po něm vylezte až ke druhé stěně a seskočte na ochoz směrem doleva. Otevřete dveře s blikajícím zeleným světlem a vyběhněte ven.

Před vámi je další prostranství, kolem kterého se budou postupně rozmisťovat odstřelovači. Doporučujeme vám pokusit se je postřílet, protože při ručkování po laně budete velmi zranitelní. Seběhněte po schůdcích až na zem a postupujte k velkému jeřábu uprostřed. Vylezte po žebříku až na plošinu nahoře a pokud jste zlikvidovali všechny odstřelovače, můžete po laně přeručkovat na menší jeřáb stojící v těsné blízkosti budovy ST-3. Zmáčkněte tlačítko v ovládací kabině a po natočení jeřábu můžete po jeho ramenu přeběhnout ke dveřím vedoucím do poslední tovární haly této úrovně.

Z ochozu u ovládacího panelu máte skvělý výhled na celou halu, takže se můžete pokusit zlikvidovat většinu protivníků, kteří zde na vás čekají. Potom tlačítkem uveďte do pohybu velký stropní jeřáb a běžte ke schůdkům vedoucím do haly. Až se bude jeřáb blížit meznímu bodu, tak se pomocí vystřelovacího lanka vytáhněte na hák u stropu a seskočte přímo na jeřáb. Z něj můžete zlikvidovat všechny zbývající protivníky. Potom z jeřábu seskočte na ochoz, na kterém stojí statický laser. Vyfoťte ho pomocí svého miniaturního fotoaparátu a potom si za něj stoupněte. V hale pod vámi se totiž objeví spousta odstřelovačů, které pomocí něj velmi jednoduše povraždíte. Až nebude žádný z nich ve výhledu, tak laserem zničte dveře označené kódem C5. Potom proběhněte na konec chodby za zničenými dveřmi a vychutnejte si animaci uzavírající tuto misi.

Bond Moves

1 - Na začátku mise použijte laser na uvolnění cesty do klimatizace.
2 - V hale ST-3 se pomocí

vystřelovacího lanka dostaňte na jeřáb v pohybu.

Phoenix Fire

V této misi se vracíte do mrakodrapu, kterým jste v předminulé misi vystoupali až na střechu. Tentokrát vás ale čeká cesta opačným směrem. Nejprve se prostřílejte do Mayhewovy kanceláře vlevo a z jeho počítače získejte bezpečnostní kód. Potom se vraťte do výtahu a rozbitým sklem vyskočte na římsu vedle výtahu. Z římsy můžete použít vystřelovací lanko a vytáhnout se na střechu výtahu. Stejně jako při minulé návštěvě otevřete klimatizaci a prolezte do malého skladiště, kde tentokrát najdete velmi účinný granátomet. Vyběhněte zpět na chodbu a pomocí bezpečnostního kódu se dostanete na požární schodiště. Po něm se budete muset prostřílet až do nejnižšího patra, kde najdete blikající dveře.

Dostáváte se do dalšího známého patra. Hned za dveřmi narazíte na dva vojáky postávající u černého kufříku. Zabijte je a kufřík seberte. Jde o skládací automatický kanón, který můžete kdekoliv rozložit a potom ovládat na dálku (někdy je ale lepší nechat to na automatice). Na chodbě jděte nejprve doleva a dojděte k řadě oken, ze kterými poletuje helikoptéra ostřelující vše kolem sebe. Rozložte u okna kufříkový kanón a odběhněte dál. Během pár desítek vteřin tento malý zázrak helikoptéru zničí.

Nyní budete muset najít dveře, na kterých je zelená cedulka se symbolem kamery. Cesta k nim ale nebude jednoduchá, protože vás čeká souboj s aktivním kufříkovým kanónem. Vaší jedinou šancí je rychle proběhnout za něj a složit ho (při vyhýbání se jeho střelbě můžete skákat, ale moc to nepomáhá). Až najdete dveře se symbolem kamery, tak vejděte dovnitř a použijte oba monitory na hlavním ovládacím panelu. Levým si otevřete mříž na konci spojovacího můstku a tím pravým aktivujete výtah. Nyní běžte ke spojovacímu můstku, kolem kterého ještě před chvílí poletovala helikoptéra. Proběhněte na druhou stranu a dostanete se téměř přímo k místnosti s výtahy. Prostřílejte se k tomu otevřenému a vylezte na strop kabiny, která je o patro níž.

Výtah se dá do pohybu a vás čeká velmi nepříjemná jízda. Z většiny výtahových dveří na vás totiž budou střílet vaši protivníci a navíc na vás hodí několik časovaných nálož. Ty naštěstí velmi jednoduše zlikvidujete pomocí svého laseru (po dostatečném zahřátí se zblázní časovač a číslice na bombě se začnou zmateně měnit). Po dojezdu do přízemí doběhněte do zeleně osvětlené místnosti vpravo a jediným aktivním plochým monitorem si otevřete hlavní východ z budovy. Potom k němu doběhněte a můžete se radovat z dokončení další mise.

Bond Moves

1 - Na začátku mise se klimatizací dostaňte do malého skladiště.
2 - Pomocí kufříkového kanónu zlikvidujte vrtulník ostřelující spojovací můstek.

Deep Descent

Po delší době si opět užijete Bondův Aston Martin. Tentokrát se z něj ale stane ponorka, takže se netěšte na žádnou šílenou jízdu klikatými uličkami. Plujte ke skále vpravo a podél ní pokračujte směrem dopředu. Po chvilce uvidíte v krátké animaci nepřátelskou ponorku, která vás nesmí za žádnou cenu zahlédnout. Rychle se tedy schovejte uvnitř vraku dopravní lodi vpravo (dovnitř se dostanete velkou dírou v přídi).

Trupem lodi proplujete až do dlouhé jeskyně, ve které hlídkuje malá automatická ponorka. Po jejím odplutí zatočte do bočního tu-

CHEATOVÁ KARTA #007 JAMES BOND 007 IN... NIGHTFIRE

TipStation

CHEATY

Následující cheaty se zadávají jako jména hráče na počátku hry. Popřípadě je můžete zadat v konkrétních profilech v položce „Secret Unlocks".

PASSPORT - Volba úrovně
Q LAB - Všechna vylepšení hraček
MAGAZINE - Lepší zásobník pro sniper pušku
TRANSMIT - Uplink Režim
TNT - Demolition Režim
GUARDIAN - Protect Režim
GAMEROOM - Všechny multiplayerové volby
BOOM - Exkluzivní režim v multiplayeru
SCOPE - Vražedná volba v multiplayeru
ORBIT - Úroveň GoldenEye Strike v Multiplayeru
VACUUM - Úroveň Equinox v Multiplayeru
TEAMWORK - Multiplayerový režim King Of The Hill
VOODOO - Multiplayerový režim Baron Samedi
BLACKTIE - Multiplayerový režim Bond Tuxedo
NUCLEAR - Multiplayerový režim Christmas Jones
MIDAS - Multiplayerový režim Goldfinger
DENTAL - Multiplayerový režim Jaws
BLIMP - Multiplayerový režim Max Zorin
PHOTON - Multiplayerový režim May Day
BOWLER - Multiplayerový režim Oddjob
CIRCUS - Multiplayerový režim Pussy Galore
ASSASSIN - Multiplayerový režim Scaramanga
JANUS - Multiplayerový režim Xenia

STRUČNÉ TIPY

- **Použijte dalekohled na odstřelovačce pro odhalení neznámých oblastí.**
- **Prozkoumejte každou místnost, nikdy nevíte, kde je schovaná munice.**
- **Stisknete jakoukoliv páčku, tlačítko, nebo tajné dveře (na zámky použijte laser z hodinek). Střelte do všeho, co vypadá podezřele.**
- **Střelte do pátracích světel, abyste zůstali nezpozorováni.**
- **Nezapomeňte používat své „hračky", pro dokončení jsou nejen nezbytné, ale na mnoha místech vám mohou značně ulehčit práci.**
- **Vidíte-li nepřítele v dálce, zůstaňte schovaní a sejměte ho střelou do hlavy.**
- **Nesnažte se proběhnout kolem skupiny vojáku. Schovejte se někde a jednoho po druhém zastřelte.**
- **Přistoupíte-li k nepříteli zezadu a namíříte-li na něj pistoli, vzdá se.**
- **Zabijete-li civilisty, mise končí a musíte hrát od začátku.**
- **Poslouchejte rady M, nikdy nejsou mylné. Nevíte-li co dál, v menu si najděte radu.**
- **Nabijte zbraň, kdykoliv máte volnou chvíli, i když zásobník z poloviny plný.**
- **Pokud je vaším úkolem zůstat neprozrazen, připevněte na Wolfram PP7 tlumič.**
- **Jste-li v úzkých (došla munice, nemáte zbraň nebo energii), hoďte flash granát a rychle nepřátele zlikvidujte, popřípadě utečte a najděte si brnění.**

BONUSY

Seznam bonusů za dokončení mise. Dokončíte-li misi se zlatou medailí, popřípadě i se všemi 007 ikonkami, získáte ještě zajímavější bonusy!

Alpine Escape - Military Snowmobile karta, režimy Assassination a Graple a postava Max Zorin do multipalyeru.
Chain Reaction - Rook karta, postava Wai-Lin do multiplayeru.
Countdown - Drake karta, režim Explosive Scenery do multiplayeru.
Deep Descent - Vanquish Submarine karta, postava Nick Nack do multiplayeru.
Double Cross - Mayhew karta, režim Uplink, Sniper Rifle vylepšení a postava Xenia Onatopp do multiplayeru.
Enemies Vanquished - Vanquish car karta, režimy May Day a Scaramanga plus vylepšení kamery do multiplayeru
Equinox - James Bond karta, režim Goldeneye Strike, vylepšení Sniper Rifle a Bond Space Suit do multiplayeru.
Island Infiltration - Ultralight karta, režim Protection do multiplayeru.
Night Shift - Kiko karta, režim Team King Of The Hill do multiplayeru.
Paris Prelude - Dominique karta, postavy Jaws a Renard plus vylepšení Missile do multiplayeru.
Phoenix Fire - Alura karta, režim Demolition do multiplayeru.
The Exchange - Zoe Nightshade karta, postavy Oddjob a Baron Samedi plus vylepšení pistole do multiplayeru.

ODKAZY

Recenze - PSM2-11 (78/100)
Návod - TipStation 9

nelu vpravo a dostanete se k několika velkým vrtulím. Proplujte mezi jejich lopatkami a v kruhové jeskyni za nimi střelte do modře zářícího přístroje uprostřed. Tím odříznete malé automatické ponorce spojení a můžete ji v klidu zničit.

Před vámi je velmi nepříjemný úsek, na jehož začátku je brána uzavřená červenými paprsky. Vlevo za ní vidíte modře blikající rozvodnou skříň, která je jejím zdrojem energie. Na její zničení je nejvhodnější dálkově řízené torpédo, pro které není problém proplout mezi paprsky a zničením zdroje energie bránu deaktivovat. Pokračujte v plavbě tunelem a po chvilce dorazíte k plovoucím minám. Nejjednodušší by bylo zničit je pomocí torpéd. To ale bohužel nejde, protože jejich exploze může způsobit zavalení jeskyně. Budete mezi nimi tedy muset prokličkovat. Po chvilce ale narazíte na další bránu s paprsky. Tentokrát je její zdroj energie umístěn o něco dál, takže budete muset sledovat osvětlený kabel na levé stěně jeskyně. Po vypnutí paprsků prokličkujte mezi několika dalšími minami a dostanete se do velké jeskyně s šesti raketami.

Vaším dalším úkolem bude zničit všech šest raket. K tomuto účelu dostanete k dispozici speciální nálože, které budete muset umístit na modré kruhy ve spodní části všech raket. Po položení první nálože vám ale začne ubývat čas, takže si budete muset pěkně pospíšit. Po umístění poslední nálože se otevře východ do dalšího tunelu. Z něj vám ovšem naproti vyrazí několik automatických ponorek. Stačí ale proplout mezi nimi a máte vyhráno.

V tunelu za jeskyní uvidíte jednu z automatických ponorek, která se k vám otočí zádí a začne odplouvat. Budete ji muset sledovat, protože to je jediný způsob, jak najít cestu do Drakovy základny. Pronásledování ale bude zpestřeno minami, které za sebou bude ponorka vypouštět. Přitom se jí ovšem musíte držet co nejblíže, protože se za ní budou zavírat všechny dveře. Také si dejte pozor na předměty, které za sebou bude uvolňovat. Nakonec

dorazíte do další velké jeskyně, ve které konečně uvidíte vnější stěny základny. Před průnikem dovnitř ale pro jistotu zlikvidujte několik automatických ponorek, které by vám mohly velmi znepříjemnit život.

Jak vidíte, tak ve vstupu do základny vám brání další brána zablokovaná neprostupnou sítí paprsků. Na řadu tedy opět přichází řiditelná torpéda, pomocí kterých si cestu snadno uvolníte. Proplujte krátkým tunelem a dostanete se do obrovského podvodního přístavu pro jaderné ponorky. Vaším předposledním úkolem bude zničit všechny tři ponorky, které zde právě kotví (tentokrát je slabým místem vhodným pro položení náloží vstup do věže ponorky). Ještě před umístěním první nálože vám ale doporučujeme doplout tak daleko, až vám hra ukáže ponorku číhající u přístupu k pláži. Zničte ji pro jistotu z bezpečné vzdálenosti dálkově řiditelnými torpédy, protože při boji na blízko je velmi nebezpečná. Potom položte tři nálože na ponorky v přístavu a doplujte až k pláži.

Bond Moves

1 - Zničte vysílač střelou skrz všechny tři vrtule.

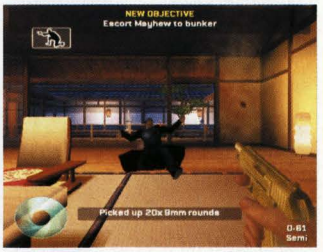
2 - První malou automatickou ponorku zničte zásahem do kyslíkové nádrže vedle ní.

3 - Tři malé ponorky, které vás napadnou po dlouhém pronásledování, zničte zásahy do kyslíkových nádrží.

Island Infiltration

Tuto misi začínáte jako řidič terénního auta vyzbrojeného kulometem a dvěma raketomety. Dojeďte s ním až na první křižovatku a na té zatočte doprava. Dostanete se na malou základnu, která je ale docela slušně bráněná. Proti vám zde stojí dva terénní vozy, věž s raketometem a vrtulník. Až všechny protivníky zlikvidujete, tak dojeďte na plošinu s velkou anténou a stáhněte si přístupové kódy základny. Ještě před opuštěním základny vám doporučujeme sebrat bednu raket a neprůstřelnou vestu.

Vraťte se zpět na silnici a na první křižovatce zahněte doprava. Cestou vás napadne několik terénních aut a také zde číhá několik vojáků s raketomety. Dojeďte až k první bráně, kterou si otevřete vysláním přístupového kódu. Po otevření brány se ale na pláži vysune první sentinel, který bude lepší zničit raketami z co největší vzdálenosti (střílejte, jakmile se na něj váš raketomet zaměří). Pokračujte dál a za druhou bránou vás čeká druhý sentinel. Tentokrát je ale schovaný za zatáčkou a vy nebudete mít šanci zničit ho z dálky. Nasypte do něj tedy co nejrychleji tři rakety a pokračujte v jízdě.



Po třetím použití bezpečnostního kódu se dostanete na začátek tunelu, před kterým je jeden z nepřátelských terénních vozů vyzbrojený raketometem. Zničte ho a projeďte dlouhým tunelem, za kterým vás čeká nepříjemné překvapení. Dostanete se na kruhovou plošinu, z jejíhož středu se vysune třetí sentinel. Pokuste se nejprve z dálky zničit terénní vozy a teprve potom se věnujte sentinelu. Po jeho zničení uvidíte animaci, ve které přesednete do malého letadla. Mise tedy bude pokračovat ve vzduchu.

Vaším prvním cílem bude zničit silniční most přímo před vámi. Vystřelte na něj několik raket a on se velmi ochotně zřítí. Potom vás čeká první věž s kulometným hnízdem a kousek za ní čtvrtý sentinel. Po zničení další věže s kulometem se váš letoun přiblíží k silnici, po které jede několik terénních aut. Ty musíte zničit velmi rychle, protože jinak se vám dostanou do boku a vy na ně nebudete moci střílet. Následuje další sentinel a průlet nad obrovským vodopádem, za kterým slétnete nad poměrně rozsáhlé jezero. Zde musíte zničit všechny raketové čluny, nad kterými bude poletovat několik nepřátelských letounů.

Konec letecké části nebude jednoduchý. Pokud jste totiž plýtvali raketami, budete mít problémy s municí. Kulomet je totiž velmi slabý a například věž s kulomety pomocí něj nezničíte. Naštěstí už let nebude trvat dlouho. Stačí vydržet ještě několik zákrut řeky a zničit poslední sentinel. Potom budete sestřeleni a čeká vás poslední část mise, kterou odehrajete jako střelec protileteckého kanónu.

Nejprve zničte tank vyjíždějící z hangáru vpravo (střelte do velké nádrže s palivem, která zničí tank i s hangárem). Potom přijde nálet dvou letadel zleva. Pokuste se je obě sestřelit, protože tím získáte podstatně víc bodů. Následuje další tank zprava a potom nálet tří letadel ze stejného směru. Po jejich zničení přilétnou dvě poslední letadla směrem od vodopádu přímo před vámi a vlevo dole se objeví tank, který to do vás začne velmi rychle pálit. Nakonec se přímo před vámi vynoří jaderná ponorka, které se na přídi začne vysouvat raketomet. Střelte do ní hlavním dělem a po jediném přesném zásahu půjde ke dnu. Mezitím vaše kolegyně položí pod věží časované nálože a tím ukončí tuto misi.

Bond Moves

1 - Při vjezdu do malé základny na začátku mise počkejte, až se zvedne závora.
2 - V tunelu zatočte doleva a na konci této odbočky přeskočte vysoký okraj.
3 - Při letu zničte druhý most s několika terénními auty.
4 - V poslední fázi zničte první tank střelou do nádrže s palivem.
5 - Sestřelte první letku útočících letadel.
6 - Sestřelte druhou letku útočících letadel.
7 - Sestřelte třetí letku útočících letadel.

Countdown

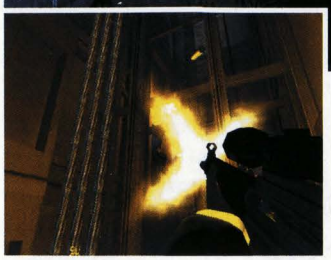
Po dvou misích odlišného charakteru vás opět čeká klasická akce viděná z vlastního pohledu. Začínáte v klimatizaci, ze které musíte seskočit do místnosti s generátory. Vaším prvním úkolem je proniknout nepozorovaně dovnitř, takže prvního vojáka budete muset zabít pěkně potichu. Vezměte si jeho zbraň a vyjděte na chodbu, kde je na stráži jeho kolega. Po jeho zabití pokračujte dál a v krátké animaci uvidíte Kiko, která upozorňuje strážné na vaši možnou přítomnost. Dostat se nepozorovaně do nitra základny tedy nebude jednoduché.

Běžte až do příčné chodby, ve které musíte zabít dalšího vojáka. Potom vejděte do dveří A3 a po zabití postávajícího vojáka běžte k rozvodné skříni laserového detekčního systému. Otevřete ji a laserem přepalte zelenou desku. Vyběhněte zpět na chodbu a stejný postup opakujte v místnosti A4. Nyní jsou tedy vypnuté i kamery a vy můžete v klidu proběhnout dvěma skladišti až ke dveřím do chodby A8. Na nikoho zde nenarazíte, protože všichni strážní stojí na chodbách a bezpečnostní systémy ve skladištích jsou vypnuté.

V této fázi mise by vám hra měla hlásit polohu Kiko. Ta míří do řídicí místnosti, do které se můžete dostat pouze v závěsu za ní. Sledujte ji chodbami s rostoucími čísly a vyhýbejte se strážným (probíhejte skladišti). Za chodbou A13 najdete dveře A15 označené symbolem kamery. Vejděte dovnitř a v malé rozvodné skříni opět přepalte zelenou desku. Potom se vraťte na chodbu a vejděte do místnosti A17. V té najdete dveře vedoucí do zbrojnice. Na panely po stranách použijte Decryptor a uvnitř si naberte munice co hrdlo ráčí. Po doplnění zásob doběhněte do kontrolní místnosti hned vedle a nechte proběhnout krátkou animaci.

Po animaci zůstanete v místnosti sami. Doběhněte na její druhý konec a ve dvou rozvodných skříních pomocí laseru přepalte zelené desky. Potom se vraťte k ovládacímu pultu a použijte červeně zářící plochý monitor. Tím spustíte sérii explozí, které zničí některé důležité systémy této části základny. Nyní se musíte probít zpět do chodby A8, na jejímž druhém konci najdete dveře vedoucí do sektoru Delta. Zatím je ale ještě nemůžete otevřít, protože nejdřív budete muset najít a zabít Rooka. Měl by se pohybovat někde mezi chodbou A8 a místností, ve které mise začínala. Jeho laser je velmi nebezpečný, takže nepůjde o jednoduchý souboj. Navíc se bude velmi dobře krýt, takže vám doporučujeme používat co nejvíce granáty, které na něj docela platí. Po Rookově smrti si vezměte jeho zbraň a doběhněte k velkým kovovým dveřím, nad kterými nyní svítí zelené světlo.

Dostáváte se do sektoru, který je tvořen pouze raketovými sily. Cesta bude dost přímočará, takže se budete moci soustředit pouze na boj. V každém silu bude totiž čekat ně-



kolik vojáků, se kterými si budete muset poradit. Ti ale nebudou jedinou překážkou v cestě ke dveřím do sektoru Omega. V chodbách spojujících sila totiž narazíte na velké množství nastražených min. Rozhodně vám nedoporučujeme pokoušet se nějak mezi nimi protáhnout. Prostě k nim vždy hoďte granát a utečte, co nejdál to půjde. Také nezapomeňte prozkoumat některé slepé chodby, ve kterých můžete najít munici a neprůstřelné vesty. Tato část mise končí u dveří označených nápisem Omega Sector.

Před vámi jsou dveře, za kterými je obrovská hala plná vojáků. Postřílejte je rovnou od dveří, protože při boji na dálku jste ve výhodě. Až bude v hale klid, tak vyběhněte po rampě na ochoz v prvním patře a doběhněte do řídicí místnosti. V té najdete kromě neprůstřelné vesty také vysoký stojan s počítačem, kterým si otevřete dveře vedoucí k rampě s raketoplány. V hale tedy seběhněte opět dolů a běžte ke dveřím, ze kterých vyběhne jeden voják. Uvnitř jich je nekonečný počet, takže tam vtrhněte a zastavte tak jejich objevování.

V kruhové místnosti se třemi východy vyjděte dveřmi číslo 2 a po krátké animaci se objevíte na zemi vedle trysek raketoplánu. Rychle zaběhněte do jedné ze dvou malých místností. Za pár vteřin se začnou zavírat její dveře a pokud zůstanete venku, tak vás startující raketoplán spálí na popel. Po startu prvního raketoplánu musíte postřílet vlnu protivníků, kteří se vyrojí z prostoru výtahu uprostřed. Nebezpečný je hlavně ninja, jehož meč je opravdu smrtící. Hlavně kvůli němu musíte opustit malou místnost, protože v té se jeho úderům nevyhnete. V průběhu tohoto boje bude probíhat další odpočet, takže včas zaběhněte do jedné ze dvou místností, ve které můžete přežít další start. Potom musíte odrazit další útok, po kterém se Bond dostane zpět do kruhové místnosti nahoře. Až skončí animace, tak rychle zmáčkněte tlačítko napravo od dveří. Tím shodíte Kiko dolů a pomstíte se jí za všechno, co vám udělala.

Bond Moves

1 - Pomocí laseru přepalte zelené desky ve všech třech rozvodných skříních bezpečnostního systému.

Equinox

Poslední mise hry se celá odehrává ve vesmíru. Vaším úkolem bude zabránit Drakovi ve vypuštění raket, které obklopují plošinu, nad kterou poletujete. Nebude to nic jednoduchého, protože rakety můžete zneškodnit jen ve velmi krátkém časovém úseku. Jakmile se začne některá z raket aktivovat, tak na malé přehledné mapce zezelená. Musíte k ní okamžitě vyrazit, protože nesmíte propásnout ani jednu raketu. Až se raketa vysune do polohy pro odpálení, na jejím úchytu se odkryje malý kruh se zelenými světly. Ta budou postupně zhasínat a po zhasnutí posledního raketa odstartuje ke svému cíli. Vaším úkolem je včas tento odpočet zastavit střelbou z laseru. Po několika zásazích světla na kruhu zčervenají a raketa je zneškodněna.

Při likvidaci raket vás bohužel nenechá Drake na pokoji. Jeho hlavní zbraní je obrovský laser, kterým na vás bude s využitím okolo poletujících satelitů střílet. Velmi špatně se mu vyhýbá, takže vám můžeme pouze doporučit neustálý pohyb. Občasným lehkým zásahům ale nezabráníte. Kromě laseru vás budou obtěžovat také další kosmonauti. Ti budou vylétat z výstupů napravo a nalevo od řídicí kabiny a jejich vypuštění vám bude vždy oznámeno na malé mapce (otevřený výstup na chvíli zčervená). Naštěstí na jejich likvidaci stačí jediný zásah (také vám s nimi pomůže Drakův laser).

Po zneškodnění poslední rakety se začne celá plošina rozpadat. Zasažena bude také řídicí kabina a Drake se dostane do volného vesmíru. To ho ale nezastaví. Začne na vás střílet rakety, jejichž zásahy vás mohou těžce zranit. Naštěstí se jim dá poměrně snadno vyhýbat, takže budete mít spoustu času na odvetnou palbu. Až se vám ho podaří zabít, můžete si vychutnat závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Multiplayer

V multiplayeru máte k dispozici několik velmi zajímavých módů. Zde vám přinášíme jejich základní popis.

Arena
Jde o klasický boj každý proti každému. Vaším cílem je tedy střílet po všech protivnících, na které narazíte.

Team Arena
Toto je variace předchozího módu, ve kterém jsou hráči rozděleni na dva týmy. Vaším cílem je samozřejmě zastřelit co nejvíce členů druhého týmu.

Capture the Flag
Stejně jako v předchozím módu jsou všichni hráči rozděleni do dvou týmů. Body můžete získat tak, že ukradnete vlajku druhého týmu a donesete ji k té své.

Uplink
Opět jde o týmovou hru. Na mapě je rozmístěno několik satelitů, které si můžete aktivovat tím, že kolem nich jednoduše proběhnete. Čím víc má váš tým aktivních satelitů, tím rychleji vám přibývají body.

Top Agent
Jeden z hráčů je určen jako Top Agent. Pouze on může bodovat, ale jeho nevýhodou je fakt, že hraje proti všem ostatním. Pokud ho někdo zabije, stává se automaticky Top Agentem.

Demolition
Hráči jsou rozděleni na týmy MI6 a Phoenix (podle toho, jaké si vyberou postavy). Phoenix má za úkol chránit raketu, kterou se snaží MI6 zničit. Pokud ji uchrání do konce časového limitu, tak získávají bod. Pokud se ale některému členovi MI6 podaří zničit raketu pomocí časované nálože, tak získává bod MI6.

Protection
Hráči jsou stejně jako v módu Demolition rozděleni na týmy MI6 a Phoenix. Tentokrát ale raketu chrání MI6 a útočí Phoenix.

Industrial Espionage
Po úrovni je rozházeno několik disků. Vaším úkolem bude je nalézt a donést k počítači svého týmu. Bodován je pouze počet získaných disků.

GoldenEye Strike
Toto je další z týmových módů. Někde na mapě je schován klíč a krystal. Jakmile jeden z týmů získá oba předměty, získává bod a členové druhého týmu jsou zabiti.

Assasination
V tomto módu jsou tři základní druhy postav - Assasin (nájemný vrah), Target (oběť) a Guards (ochranka). Vrahovým cílem je zabít oběť, za což získává body. Naopak cílem všech ostatních je zabít vraha. Komu se to podaří, zaboduje a sám se stává vrahem. Nová oběť je potom náhodně určena ze všech ostatních hráčů.

King of the Hill
Toto je jeden z mála módů, ve kterém bojují všichni proti všem. Vaším úkolem je najít zářící modrý kruh a co nejdéle na něm vydržet. Samozřejmě musíte zároveň všem ostatním zabránit v tom, aby se dostali do kruhu a bodovali tak místo vás.

Team King of the Hill
Jde o týmovou verzi King of the Hill. Je zpestřená tím, že čím víc členů stojí v kruhu, tím rychleji získává tým body.

FIFA FOOTBALL 2003

INFO

■ **VYDAVATEL:** Infogrames ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Eden Studios ■ **RECENZE:** PSM2 6 - 81/100

Jakmile tuhle hru zvládnete, nebudete litovat.

Zatímco o takovém *Pro Evo 2* by se dala napsat kniha, na tipy pro *FIFA Football 2003* nám bohatě postačí jedna stránka. Tady je.

HERNÍ MÓDY

1) Club Championship

Zde si můžete vybrat jeden z osmnácti špičkových evropských týmů a zahrát si něco jako evropskou superligu klubů. Nejsnadněji vyhrajete i na nejvyšší obtížnost s Manchesterem United nebo s Realem Madrid, největší výzva je vyhrát s Lensem nebo Galatasaray. Ostatně, tady je seznam týmů, seřazených podle kvality kádru (ve *FIFA 2003*, ve skutečnosti je to často jinak...):

1. MANCHESTER UNITED
2. REAL MADRID
3. FC BARCELONA
4. LIVERPOOL
5. JUVENTUS TORINO
6. VALENCIA CF
7. AS ROMA
8. ARSENAL
9. BAYERN MUNICH
10. BORUSSIA DORTMUND
11. IMTER MILAN
12. PARIS SAINT GERMAIN
13. RSC ANDERLECHT
14. AJAX AMSTERDAM
15. BAYER LEVERKUSEN
16. OLYMPIQUE LYONNAIS
17. GALATASARAY INSTANBUL
18. RC LENS

2) Season

Jakýsi pokus o kariéru v některé z patnácti prvoligových soutěží. Spíš než o kariéru jde ale o mód několika sezón v řadě.

Vyberte si kterýkoli tým absolutní světové špičky, nakupte si nebo vyměňte hráče podle svého gusta a hrajte. Pokud si vyberete průměrný tým, máte k dispozici podstatně méně peněz, takže můžete víceméně jen měnit hráče kus za kus. Žádné jiné příjmy nejsou.

LIGOVÉ SOUTĚŽE:

Anglie
Francie
Itálie
Španělsko
Brazílie
Jižní Korea
Rakousko
Německo
Dánsko
USA (MLS)
Norsko
Skotsko
Švédsko
Švýcarsko
Belgie

3) Tournament

Na výběr máte několik možností:
a) Custom Tournament - můžete si sestavit svůj vlastní turnaj
b) EFA Trophy - něco jako Pohár UEFA, můžete si vybrat kterýkoli z týmů světových lig nebo ze „zbytku světa", kde je také Sparta Praha a Sigma Olomouc
c) European Championship Cup - Liga mistrů, stejný výběr jako u EFA Trophy
d) World Tour - série proti špičkovým týmům každé ligy postupně v různých koutech světa
e) Regional Challenge - regionální pohár
f) Ladder Tournament - zde můžete zařadit jakýkoli tým mezi světovou klubovou špičku a pokusit se vyhrát ligu i závěrečný duel o absolutního vítěze
g) International Cup - turnaj reprezentačních celků ve stylu mistrovství světa
h) skrytý turnaj - odemkne se po úspěšném absolvování výše zmíněných turnajů

TEAM MANAGEMENT

Práce s týmem je už delší dobu v sérii *FIFA* dost omezena a zůstává prakticky stejná, beze změn. Letos dokonce odpadl editor hráčů i týmů, takže si nemůžete ani opravit chyby a nepřesnosti v sestavách i ve vlastnostech fotbalistů.

CO TEDY MŮŽETE?

a) Volba základní sestavy

Pomocí ⊗ označte hráče, kterého chcete posadit na lavičku, a opět ⊗ zvolte toho, který má nastoupit na jeho místě. Pět hráčů můžete vybrat pro střídání během zápasu, ostatní budou v Team Managementu v průběhu utkání nepřístupní (toto pravidlo ve skutečném fotbale ovšem už dávno neplatí, což by pánové v EA Sports měli vědět, když se sami označují za takové milovníky a znalce fotbalu).

b) Taktika

Zde si můžete navolit rozestavení hráčů (Formation) z devíti přednastavených možností a u některých z nich zvolit herní styl (útočný či obranný). Vlastní herní systém není možný.

c) Výběr hráčů pro standardní situace

Tady vybíráte borce pro zahrávání rohových kopů, přímých i nepřímých kopů a penalt. Proč, těžko říci (viz Standardní situace).

HERNÍ TIPY

1) Obrana

Žádná jiná rada, než to, abyste okamžitě přistupovali k soupeřovým hráčům, blokovali jim cestu a pomocí ◎ se jim snažili vypíchnout míč. Skluz je účinný, ale zbytečný a může vést k faulu. Vůbec nejlepší způsob, jak se dostat bez problémů k míči, je ovšem mnohem prozaičtější. Vyčkávejte, soupeř za chvilku udělá chybu a míč vám odevzdá sám. Ztráta míčů ve *FIFA 2003* totiž nevyplývá ze hry, ale je generována zcela náhodně. Samozřejmě to neplatí ve hře na nejvyšší obtížnost, tam se musíte snažit bránit a používat i oněch nebezpečných skluzů.

2) Útok

Hráči se sice umějí uvolnit kličkou, ale většinou to stejně nikam nevede, takže jediný způsob, jak se dostat na dostřel branky, je přihrávat na krátkou vzdálenost. Až doplacírkujete míč někam do šestnáctky nebo těsně před ni, vystřelte. Fotbal je tak jednoduchý...

3) Standardní situace

Při zahrávání standardek budete využívat nový a zajímavě udělaný systém, založený na přesnosti a síle zahrávání úderů v golfových hrách. Jednak si můžete nastavit směr a místo, kam budete míč směřovat (u přímých kopů místo v brance, u nepřímých kopů a rohových kopů místo v pokutovém území nebo konkrétního hráče) a potom se musíte trefit co nejpřesněji do značky na liště. Pohyb „míče" na ní je rychlý, takže to je docela obtížné. Bohužel neexistuje rozdíl mezi tím, zda třeba rohový kop zahrává Beckham nebo Johana, přitom se přímo nabízelo u kvalitních rozehrávačů těchto standardek, aby se u nich rychlost pohybu zmírnila a měli tak možnost zahrát přesněji. V praxi to znamená - výběr hráčů pro standardní situace je zcela zbytečný (viz Team management, bod c).

Milan Jablonský

Pro Evolution Soccer 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** KONAMI ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** KONAMI ■ **RECENZE:** PSM2 11 - 94/100

Nejhratelnější, nejzábavnější a nejfotbalovější fotbal pod sluncem.

Chcete vyhrát Master League už ve třetí sezóně? Čtěte dál.

Dřív než ve třetí sezóně to prostě nejde, protože v Master League začínáte ve 3. lize a musíte se postupně prokousávat mezi ty nejlepší týmy. Nicméně *Pro Evolution Soccer 2* není jen Master League, na čtyřech stranách návodu se dočtete prakticky vše podstatné pro to, abyste vyhrávali na všech frontách.

1. Obrana

Možná nejtvrdší oříšek, protože systém bránění se proti loňskému *Pro Evo* podstatně změnil. Vzhledem k tomu, že se nejen vaši hráči, ale i hráči soupeře hodně zlepšili v ovládání míče, neuspějete už tím, že budete držet R1 a ⊗ a vyřítíte se proti hráči s míčem. V *Pro Evo 2* musíte bránit mnohem taktičtěji, přistupovat k hráčům, bránit jim zónově, aby neměli kudy pronikat k brance, a vystartovat po protihráči jen v případě, když máte téměř jistotu, že mu odeberete míč. Většinou stačí protivníka stínovat, po přihrávce rychle přepnout na dalšího hráče a vytvářet jakousi obrannou hráz. Soupeř pak kombinuje více do šířky a hledá vhodnou příležitost pro centr nebo kolmou přihrávku, kterou často zachytíte. Nejčastěji získáte míč prostým blokem, především pokud zdvojíte obranu - soupeř udělá jednu kličku a druhý hráč mu v pohodě vypíchne míč. V praxi to znamená, že se přiblížíte s hráčem k soupeři a pak změníte tlačítkem L1 označeného borce za jiného, se kterým do souboje přispěcháte. Původně označený hráč dokončuje stínování protivníka automaticky. Občas to sice znamená faul, ale nic není dokonalé, ani fotbalová obrana...

Společně s ⊗ musíte v těsném kontaktu se soupeřem využívat i strkání stiskem nebo držením R3, často i tohle sice končí faulem, ale soupeři si také pomáhají tělem a rukama, takže se bez této herní činnosti v obraně neobejdete. Vhodný stisk R3 může pomoci v každém souboji tělo na tělo, často vás i soupeř zbaví míče tímto ne zrovna čistým způsobem. *Pro Evo* jde prostě s dobou a dnešní fotbal je už takový - držení za dres, strkání, nečistá práce rukama...

Jen pro doplnění: skluzy se provádějí tradičně tlačítkem ○. K obraně patří i brankář, takže se musíme zmínit o tom, že umí opět vhodně vybíhat ve chvíli, kdy se na něj řítí osamocený útočník - jen ho k tomu musíte v pravou chvíli vyzvat tlačítkem △.

2. Přihrávky

Největší chlouba série *Pro Evo*. Efektně i efektivně se dá přihrávat prakticky ze všech pozic, ve všech herních situacích a vaší nápaditosti se meze nekladou. Protože *Pro Evo 2* klade velký důraz na individualitu hráčů, je pro kvalitní a překvapivou přihrávku často velmi důležité, kdo je právě u míče. Beckham, Figo, Zidane či Rosický dokáží překvapit soupeřovu obranu jednodušeji než třeba Milan Fukal. Nebo - přesněji řečeno - váš nápad přenesou do hry dokonaleji.

Nicméně vysloveně špatní hráči v *Pro Evo 2* nejsou a dobře přihrávat se dá i se základním týmem nazdárků, které dostanete do první sezóny v Master League. Jak tedy na to.

Jednak to chce přehlednou kameru, abyste přesně viděli rozestavení svých hráčů, případně můžete používat radar. Ideální kamera je zřejmě Wide nebo Long (kdo má nejraději pohled zezadu, rovněž doporučuji ten nejvzdálenější) a můžete si ji ještě upravit tak, aby buď jezdila s hráči kolem postranní čáry, nebo zůstávala statická. Musíte totiž přesně vědět, co děláte, komu a proč přihráváte. Přihrávky na náhodu nebo na dlouhou vzdálenost do kompaktní obrany neuspějí, soupeř se míče okamžitě zmocní - většinou tím, že předskočí vaše hráče. Tomu můžete občas zabránit včasným stiskem tlačítka L1, aby se hráč, přijímající přihrávku, posunul směrem k míči, případně v kombinaci s R3 (strkání do soupeře), ale to pomůže jen někdy.

Samozřejmě můžete provádět i narážečky (kombinace L1 a jednoho z tlačítek ⊗, ○, △) a přihrávku typu „přihraj a běž" (stiskni R2 při přihrávce a naběhni si do volného prostoru).

Ke kombinaci můžete využívat i manuální přihrávky pravým analogovým ovladačem. Je to ovšem už trochu vysoká škola ovládání a musíte si to řádně procvičit. Jediná nevýhoda tohoto jinak zajímavého nápadu je v tom, že máte poměrně daleko ostatní tlačítka, a proto zareagujete vždy na následnou situaci o vteřinku později.

3. Střelba

Do střelby v pokutovém území a v jeho těsném okolí nedávejte nikdy příliš síly, vystřelte spíš technicky a umístěně. Z větší dálky musíte samozřejmě na síle přidat a přitom

zároveň držet analogovou páčku ve směru střely, aby byla dostatečně razantní. Přesto skončí takový pokus často mimo nebo nad brankou.

Jestliže je něco pro úspěch v zakončení důležité, pak je to zpracování míče před střelou. Ne snad, že by nepadaly góly po dorážkách nebo jen takové šmudly špičkou kopačky a podobně. Ale jestliže zakončujete akci klasickou střelou, měli byste mít v okamžiku střely míč dokonale pod kontrolou.

Mnohem častěji než dřív teď můžete využívat fintování ve vápně. Naznačit střelu (po stisku ◎ stiskněte ⊗) a udělat ještě jednu kličku většinou znamená stoprocentní šanci - ocitnete se sami před gólmanem.

Zakončení hlavou není zrovna snadné, ale pokud budete využívat kříže, který se objevuje na obrazovce při zahrání vysokého míče, a který ukazuje, kam dopadne balón, máte velkou šanci na vstřelení branky. Hráč si musí ovšem na centr naběhnout správně, ve správném úhlu a v pravou chvíli vyskočit. Samozřejmě, gól hlavou dá snadněji Koller nebo Campbell, vysoké centry do vápna využívejte, jen když máte v týmu kvalitní hlavičkáře.

4. Kličky a pohyb hráčů

Dribling (L1, R2) vám brzy přejde do krve, je naprosto přirozený. Sledujte akci obránce a snažte se překvapit nebo nalákat klamavým pohybem. Míč v *Pro Evo 2* hráče automaticky neposlouchá, odskakuje a odráží se od nohou hráčů, ale jakmile ho zpracujete, máte proti soupeři velkou výhodu. Aby byla klička rychlejší, můžete použít buď tlačítko R2, nebo zrychlit hráče pomocí R1, ale v obou případech je riziko ztráty míče o poznání vyšší, protože vám míč může odskočit, můžete si ho příliš předkopnout nebo prostě nezvládnete ve vysoké rychlosti správně zareagovat.

Vylepšený herní engine dovoluje udělat okamžitou kličku při převzetí míče, obtočení se kolem obránce, případně střelbu z otočky. Využívejte toho.

5. Taktika

Jaký zvolit herní systém, to vám nikdo předepisovat nemůže, záleží na vaší mentalitě, na zkušenostech a také na tom, jaké hráče na kterých postech máte k dispozici. Pokud jste nakoupili hodně kvalitních útočníků, nemá cenu nechávat je na lavičce, takže to systém 3-4-3 nebo 4-3-3 může vyřešit.

Stejně tak i volba defenzivní a ofenzivní taktiky je individuální věcí každého hráče. Nastavuje se samozřejmě v menu zápasu (nebo v menu turnaje či ligy) a je tak přehledná a jednoduchá, že nemá cenu se tím podrobněji zabývat. Snad jen přehled označení defenzivních taktik: CV (Covering) - hráči se zapojují do akce směrem k míči, ZN (Zone Mark) - hráči střeží zóny a vyrážejí

proti pohybu soupeře, číslo hráče + žlutá lišta (Man Mark normal) a číslo hráče + oranžová lišta (Man Mark aggresive) je osobní obrana, stínová nebo tvrdá.

Nezapomeňte určit střelce přímých kopů a rohů - nevěřili byste, jak velký rozdíl mezi hráči v tomto směru je. Když koupíte třeba Beckhama, najednou budete ze standardek mnohem úspěšnější. Nicméně, vybrat hráče ke kopu můžete i přímo ve hře (přes Start zvolíte Select kicker).

Na rozdíl od minulého dílu se vaši hráči unavují nejen během zápasu, ale pokud jich odehrají několik v řadě, klesne jejich fyzička natolik, že už do zápasu nastupují třeba jen s polovinou síly. Pak jsou zralí na vystřídání už během prvního poločasu. Nepodceňujte tedy sílu lavičky, musíte mít na každý post dva pokud možno stejně kvalitní hráče a pravidelně je střídat. Podívejte se do Fixture, jací soupeři a jaké zápasy vás v nejbližší době čekají. Nechte odpočinout největší hvězdy týmu například před finále poháru či před důležitým ligovým zápasem s vedoucím celkem ligy, s vaším bezprostředním soupeřem v tabulce nebo před derby apod. Hlídejte také počet žlutých karet, aby se vám hráči nevyfaulovali před nejdůležitějším zápasem - pokud mají „namále", nestavte je nebo je včas „ vyfaulujte".

6. Standardky

Už bylo řečeno, že je důležité mít kvalitního hráče s vynikající kopací technikou. Ale i tak musíte zahrávat kopy co nejprecizněji. U rohů je největší problém s jejich přetažením nebo s tím, že zahrajete příliš blízko brankáři, a ten centr stáhne do náruče. Točte balón a zdvihejte či klesejte pomocí levé analogové páčky a co se týče síly kopu, nedržte tlačítko příliš přes polovinu lišty na ikoně.

Přímé či nepřímé kopy z větší vzdálenosti můžete posadit na hlavu nebo nohu nabíhajících hráčů (◎), nebo rozehrát nakrátko (⊗), případně se pokusit vysunout spoluhráče po zemi (△). Jestliže zahráváte kop v okolí šestnáctky, můžete samozřejmě použít výše nabízené způsoby rozehrání, nebo střílet (□). Zde nemáte žádné pomůcky jako v jiných fotbalech. Můžete to prostě napálit kolem zdi prudkou ranou nebo zeď přehodit technicky. Dát gól z přímého kopu není jednoduché, o to větší budete mít radost, když se vám to povede.

V minulém *Pro Evo* bylo vhazování dlouhých autů možná ještě nebezpečnější než rohové kopy. V Konami si toho zřejmě všimli, a tak to už letos není taková brnkačka. Většina dlouhých autů končí na hlavách či kopačkách soupeřů, takže je lepší zahrávat aut na nejbližšího hráče. Soupeř ho ovšem brání natěsno, takže musíte být opatrní a pokusit se protivníka přelstít. Celkem dobrý způsob je čekat, neudělat okamžitý pohyb a pohnout se do strany až po chvilce. Pokud uděláte kličku nebo zrychlíte, dostanete se před něj.

7. Speciální tipy

✗ Stiskni R2 a směrový ovladač k ovládání hráče, pokud je míč ve vzduchu.

✗ Attack a Defence level se během zápasu ovládá tlačítky L2+R1 (útok) nebo L2+R2 (obrana).

✗ Pokud soupeř zahrává trestný kop, můžete aktivovat hráče ve zdi: stiskem □ zeď vyskočí, stiskem ⊗ to hráčům zakážete. Stiskem R1 jeden nebo dva hráči vyběhnou ze zdi proti střelci.

✗ Můžete si v options nastavit komentář a povzbuzování fanoušků. Komentář: a) neutrální (komentátoři budou komentovat objektivně pro obě strany), b) player (komentář se zaměří na váš tým), c) home (zaměří se na domácí), d) away (zaměří se na hosty). Fanoušci: a) home and away (diváci budou podporovat především domácí tým), b) derby (podpora pro oba týmy stejně), c) neutral (fanoušci budou fandit objektivně), d) player (diváci budou fandit vašemu mužstvu).

8. Master League

Už bylo řečeno, že do ní vstupujete s průměrným týmem a ocitáte se až ve 3. divizi. První sezóna je poměrně krátká, protože týmů je jen osm, a tak je taky málo času na důkladné posílení týmu. Nicméně je to potřeba, protože ve 2. divizi jsou už soupeři podstatně kvalitnější. Během první sezóny to ovšem nemusíte se sháněním posil přehánět, soustřeďte se na vydělávání bodů (peněz) a využijte osmikolový přestupní termín v letní ligové přestávce. Zpočátku sice můžete vybírat jen z hráčů, na které máte finance, ale nekupujte zbytečně průměrné čutálisty, raději si ušetřete na alespoň méně zářivé hvězdy (Almeyda, Mostovoj, Olisadebe). Výhodnější je nakupovat fotbalisty z reprezentačních týmů, protože nemusíte platit odstupné, jen plat pro hráče.

V průběhu sezóny vás vždy čekají nejen ligové, ale i pohárové zápasy, na ty se soustřeďte, protože přinášejí výrazné zisky do vaší „pokladny". Navíc se hrají v týdnu, takže při nich neodpočítáváte pravidelný týdenní plat pro hráče.

Váš tým musí být samozřejmě postupně stále silnější a silnější, ale dejte pozor, abyste to nepřehnali na platech pro hráče. Vaše výdaje by v týdnu neměly překročit zisky, jakmile se k tomu přiblížíte, koukejte prodat některé fotbalisty hned, jak přijde nějaká nabídka. Jakmile se totiž dostanete do mínusu, hra končí. Samozřejmě je situace jiná, pokud máte zatím stále ještě zásobu bodů a máte z čeho platit.

Obvykle v povídání o Master League uvádíme i jakousi ideální sestavu, ale jedná se o příliš subjektivní pohled, takže vám nabídnu spíš kádr svého týmu, který vyhrál ve své třetí sezóně titul v 1. divizi Master League a několik „finančních" dat. Jak si jistě všímáte, v týmu jsou i Pelé a Maradona, které jsem získal odemknutím historických týmů Brazílie a Argentiny (je třeba vyhrát s těmito celky americký pohár) a někteří čeští hráči, většinou nakoupení z české reprezentace nebo vytvoření v editoru (s poctivými herními atributy). Jak vidíte, na každý post jsou dva kvalitní hráči:

Čech (Dudek) - Thuram (Grygera), Cannavaro (Bolf), Lizarazu (Campbell) - Beckham (Overmars), Almeyda (Ronaldinho), Pelé (Zidane), R. Carlos (Vachoušek) - Owen (Štajner), Koller (Olisadebe), Baroš (Maradona).

Finanční konto: 35 000 bodů. Týdenní výplaty hráčům: cca 450 bodů. Průměrný týdenní zisk z ligového zápasu: 600 bodů (po odečtení platů tedy cca 150 bodů). Výraznější zisky z pohárových zápasů (1 000 až 2 000 bodů), z vítězství v poháru či lize (průměrem cca 4 000 bodů) a z prodeje hráčů (podle kvality až 10 000 bodů).

9. Editování

Ještě v minulém *Pro Evo* bylo třeba zaregistrovat každého upraveného hráče zpět do týmu a počet takto editovaných borců byl omezen. V *Pro Evo 2* už jste omezeni jen

OVLADÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Pas do prostoru
Kolečko » Centr, vysoký míč
Čtvereček » Střelba
Křížek » Přihrávka
L1 » Dribling
L1 » Strategie
R1 » Sprint
R2 » Rychlý dribling
(lze změnit v options)

vytvořenými hráči, pokud změníte jméno, postavu, podobu nebo atributy hráče kteréhokoli týmu, už jej nemusíte zvlášť registrovat. Proto je celkem dobře možné vytvořit si s Master League kompletní český fotbal od (omezené) divize až po Gambrinus ligu. Samozřejmě, je to práce na několik dní nebo bezesných nocí, ale možné to je. Stačí si sehnat podklady o hráčích nižších soutěží...

Při editování hráčů můžete nastavit dvacítku atributů plus speciální schopnosti (tvůrce hry, střelec, osobní hlídač apod.). Podle mých zkušeností se nemusíte snažit vytvářet fotbalové bohy s maximem schopností v každém z atributů. Takový hráč totiž nemá jednotlivé vlastnosti rozlišeny a často je to pak takový typ „ani ryba, ani rak". Mnohem lepší je vyzdvihnout výrazně některé schopnosti (rychlost, přihrávku, hlavičkování) a podpořit je několika příbuznými (akcelerace, technika, výskok). Malý příklad: při „tvorbě" Vachouška jsem vyzdvihl jeho techniku, dribling, přihrávku a stabilitu s míčem, zatímco například rychlost, bojovnost a přesnost zakončení jsem ponechal na průměrných hodnotách. Přesto se tento hráč v týmu výrazně prosadil a vhodně doplňoval útočnou činnost svými přednostmi.

Editovat ovšem můžete také názvy týmů, dresy (je to trochu piplačka, především v hledání barev), loga týmů, vlajky (objeví se pak pochopitelně v hledišti). Pokud vytváříte celou ligu, využijte možnost zkopírování existujících týmů ve stejné výkonnostní kategorii a později je jen upravujte.

10. Finále

Přestože se někomu může zdát ovládání hráčů v *Pro Evo 2* obtížnější než v jiných fotbalech, je to vše pouze otázka cviku a tréninku. Co se týče obtížnosti, Master League je vhodné hrát zpočátku na prostřední (normal) a jelikož se dá difficulty měnit před každou další sezónou, v okamžiku, kdy máte pocit, že vyhráváte většinu zápasů příliš snadno, přejděte na „hard". Jen úplní nováčci by si měli nastavit pro začátek nejlehčí obtížnost, která je skutečně až příliš snadná.

Pokud hrajete poháry nebo běžné sezóny, je tu obtížnost v pěti stupních, tři nebo čtyři hvězdičky jsou pro atraktivní a vyrovnané zápasy ideální, až budete mistry nad mistry, jděte do nejvyšší obtížnosti. Pokud nemáte finesy hry zažité, může vás přehnaně vysoká obtížnost zbytečně otrávit a upřímně, *Pro Evo 2* na nejvyšší obtížnost je skutečně zabíračka na nervovou soustavu.

Milan Jablonský

This is Football 2003

INFO

■ **VYDAVATEL:** Team Soho ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** SCEE ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 89/100

Vynikající fotbal se spoustou herních nabídek, návykovostí a skvělou grafikou.

Klasický fotbal a fotbalový manažer v jednom. Vybudujte si svůj tým snů!

This is Football 2003 je mimořádně povedená fotbalová hra, kombinující prvky klasického fotbalového simulátoru a zjednodušeného fotbalového manažeru. Dalo by se dokonce říci, že žádný návod není potřeba, protože vše ve hře je jednoduché, přehledné a vstřícné k hráči. Přesto alespoň pár tipů nebude jistě na škodu.

Tipy pro hraní zápasů

Ovládání v *TIF 2003* se dost podobá tomu v *Pro Evo 2* (zvlášť když si jako já v *Pro Evo* prohazujete tlačítka pro střelbu a centry), takže pokud jste si na něj zvykli, nebude vám činit žádné potíže (a navíc si ho můžete upravit podle svého), protože je dokonale intuitivní. Jediný větší rozdíl je v driblingu, který je v *TIF 2003* poněkud složitější na ovladači a jednodušší při akci hráče. Pomocí tlačítka L1 můžete například překročit míč nebo provést téměř hokejový blafák, přes L2 udělat jednoduchou stahovačku a předsunout si míč před sebe do běhu. *TIF 2003* je určitě jednodušší fotbal než třeba už zmiňovaný *Pro Evo 2*, takže si můžete dovolit kombinovat i přes poměrně těsně obsazeného spoluhráče a uvolňovat hráče do uličky. Většinou to vyjde. Hra klade velký důraz na křídelní hru a centry. Zakončení z nich ovšem není tak jednoduché, jako bývalo ještě před časem u *FIFY*, žádné naskriptované situace - musíte si se svým útočníkem na centr správně naběhnout. V *TIF 2003* se skvěle hlavičkuje, takže můžete hru ve vápně vyšperkovat třeba i přiťuknutím míče hlavou nabíhajícímu spoluhráči.

Kameru si nastavte co nejdále od hrací plochy (far), abyste měli přehled o rozestavení hráčů.

Rohové kopy (a nepřímé kopy) můžete zahrávat různým způsobem. Nakrátko (⊗), klasickým centrem - tlačítko ⊡, nebo po stisku L2 konkrétním tlačítkem podle grafického znázornění ve velkém čtverci (◎, △, ⊡, ⊗). Rozestavení ikon v pokutovém území můžete ještě měnit tlačítkem R2.

Herní strategii během zápasu můžete ovládat jednoduchým způsobem - pohnete pravou analogovou páčkou a vyberete z přednastavených možností: Balanced (hráči využijí rovnoměrně místo po celém hřišti), Counter Attack (rychlý protiútok), Push Down Wings (útok po křídlech), Push Down Centre (útok středem), All Out Attack (všichni do útoku), All Out Defend (všichni se stáhnou do obrany).

Tipy pro mód Career

Do módu Career vstoupíte s průměrným dorosteneckým týmem do juniorské ligy. V prvních letech kariéry nemůžete mužstvo doplňovat nákupy, ale na druhou stranu se budou vaši hráči poměrně rychle zlepšovat. Teprve po postupu do profesionální ligy se můžete poohlédnout po posilách. Měli byste k tomu mít dostatek financí, získaných jednak postupem z juniorské ligy do poloprofesionální a z ní zase do profesionální, druhak z prodeje vstupenek a případně i za vítězství v nějakém poháru (pokud budete úspěšní).

Než se pustíte do módu kariéry, můžete si přejmenovat kompletně celý dorostenecký tým a třeba změnit i další atributy, včetně obličejů a postav svých hráčů. Můžete jim dát například česká jména, abyste se v nich lépe orientovali, případně poslat do boje rovnou dorosteneckou Spartu nebo Slavii...

Tipy pro mód Season

Mód Season je vlastně další, a tentokrát už skutečně dokonale propracovaná kariéra. Na rozdíl od módu Career si zde svůj tým můžete vybrat sami. Může to být třeba rovnou Manchester United nebo Barcelona, nebo lze sáhnout do některé z nižších lig a pokusit se s týmem vydrápat mezi nejlepší. Tato kariéra není nijak časově omezena, takže můžete se svým celkem prožít i několik vzestupů i pádů, nebo se po několika sezónách rozhodnout a vzít nabídku jiného mužstva.

Především pokud jste se rozhodli začít s některým ze slabších mužstev, musíte se snažit vydělat co nejvíc finančních prostředků. Nějakou tu korunu dostanete za vstupenky, od sponzorů, případně za prodej hráče, kterého už nepotřebujete, ale největší přísun je za postup či dokonce vítězství v poháru a za postup do vyšší soutěže. A s několika miliony v kapse pak můžete vyrazit do Transfer Marketu a začít vyhledávat posily. Systém je velmi propracovaný, můžete si přesně určit, jakého hráče potřebujete a z „kompjútru" vám vypadnou výsledky. Nebo se můžete podívat přímo do konkrétního klubu, třeba do Sparty a pokusit se koupit nějakého toho Jarošíka.

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Ulička/skluz oběma nohama
Kolečko » Střela/blok
Čtvereček » Centr/skluz
Křížek » Přihrávka/změna hráče
L1 » Fintování/pomoc spoluhráči
L2 » Kličky/vyběhnutí brankáře
R1 » Sprint
R2 » Úmyslný faul

TECHNOLOGIE A DESIGN BUDOUCNOSTI DNES

41. číslo T3 právě v prodeji

www.T3online.cz

NHL 2003

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** EA Sports ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 87/100

Výtečný simulátor ledního hokeje, který trpí pár neduhy a nedotaženostmi.

Dáme si jednu krátkou lekci v bruslení.

Letošní hokej od EA Sports je výrazně techničtější, než byly ty v minulých ročnících, a padá také řada „normálnějších" gólů: především mezi betony gólmanů, z brejků a přečíslení a po závarech před brankou. Většina z vás má jistě odehranou už nejméně jednu sezónu NHL, takže žádné chytré rady nepotřebuje, nicméně najdou se jistě i tací, kterým se v *NHL 2003* příliš nedaří - pro ně tu máme několik tipů do hry.

1. Obranná činnost

Ještě v *NHL 2002* stačilo soupeře hákovat zezadu nebo bruslit pozadu před útočníkem a v pravou chvíli mu vypíchnout puk, případně ho úderem srazit k zemi. V obou případech jste se dostali snadno k puku a mohli rozehrát útočnou akci. V *NHL 2003* už to tak snadné není. Vypíchnout puk i srazit protihráče tvrdým úderem lze, ale problém je v tom, že se jen tak lehce nedají trefit (jak puk, tak protihráč). Jak tedy na to? Především je třeba rychle bruslit (používejte tlačítko pro zrychlení) a blokovat hráče tak, aby pokud možno nenajel přímo k brance. Jakmile ho máme v rohu, je situace o něco snazší. Opusťte ho, přepněte na svého hráče před brankou a tam se snažte bránit najíždějící útočníky, případně je srážet k zemi. Pokud nemá hráč v rohu komu přihrát, většinou puk odevzdá. Nicméně toto řešení je dost obtížné a nemusí být v každé herní situaci účinné. Každopádně se ovšem snažte svými hráči vyplnit prostor před brankou, atakujte soupeře a nedovolte mu v klidu rozehrát. Brankáři jsou velmi dobří a kvalitní je jistě i ten váš, takže většinu střel tak jako tak pochytá, jen se mu snažte usnadnit jeho roli. Pracujte tlačítky ◎ a ▣, rychle střídejte hráče (⊗) a nakonec tak většinu útoků soupeře zastavíte.

Paradoxně nejúčinnější obranu však můžete nechat na AI vašich spoluhráčů. Označte si jen jednoho z hráčů a s ním jděte do soubojů. Je velmi pravděpodobné, že puk buď získají vaši počítačem ovládaní spoluhráči, nebo že soupeř ztratí puk. Je to sice trochu nefér, ale on je trochu nefér i letošní hokej - především tím, jak je obtížné „sebrat" puk na ledě. Analogový ovladač totiž nemá tak malé rozpětí a často jezdíte kolem puku jako šílenci, aniž byste ho vzali pod kontrolu. Podobný problém je i u mantinelu. Na to žádný tip neexistuje, takhle si prostě v EA představují zvýšení obtížnosti hry.

Pokud se při obranném zákroku dostanete k puku, netočte se s ním, neváhejte a okamžitě ho dostaňte ven z třetiny. Výměnu puku mezi obránci nebo přihrávky ve vlastní třetině na krátkou vzdálenost si pro jistotu odpusťte, soupeři jsou velmi agresivní, forčekují a dokáží puk získat.

2. Kombinační hra

Samozřejmě záleží na tom, jak přesné a rychlé přihrávky jste si nastavili v AI volbách v options, ale pokud používáte defaultní nastavení, většina pasů ve středním pásmu i v útočné třetině najde bez problémů svého adresáta - v tom je letošní hokej velmi vstřícný. Ideálním přechodem do útoku je pas na křídlo, u mantinelu bývá přece jen více prostoru pro průnik do útočného pásma než ve středu ledové plochy. Pokud se rozhodnete přecházet modrou čáru individuálně, příliš nekličkujte ani nefintujte, vaši spoluhráči se pak často dostanou do postavení mimo hru. V jednoduchosti je krása, raději včas přihrávejte nebo nahazujte puky na zadní mantinel. Nahození provádějte tlačítkem pro střelbu, přičemž držte analogovou páčku ve správném směru - nebojte se, hráč ze středního pásma nevystřelí.

Kombinace v útočném pásmu je žádoucí, pokud střílíte příliš často a nepokoušíte se vyšachovat obranu soupeře, většina vašich akcí končí na dobře zformované obraně či zákroku brankáře. Při přesilovkách zapojujte obránce do akce, dobrým řešením je s jedním z nich zavést puk do rohu nebo za branku a snažit se tak přečíslit hluboko zatažený obranu. Jeden nebo dva vaši spoluhráči se budou snažit natlačit před branku - pošlete tam přihrávku nebo vystřelte a snažte se tečovat či dorážet.

Velmi účinné jsou překvapivé a rychlé přihrávky zpoza branky na spoluhráče, najíždějící mezi kruhy nebo k tyčkám branky. Můžete pak zakončit z voleje nebo na okamžik podržet puk a počkat si na reakci brankáře.

3. Střelba

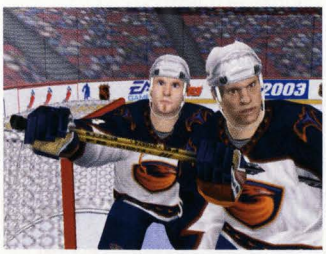
Při zakončení je možné použít klamavý pohyb (defaultně ▣), ale musíte jej nasadit včas a téměř současně nebo dokonce o setinu sekundy dříve stisknout tlačítko pro střelu. Pokud prováháte, skončíte se svým efektním blafákem za brankou

u mantinelu. Zakončovat můžete ovšem úspěšně i bez fintování, buď můžete tvrdě vystřelit, nebo naznačit střelu a provést jednoduchý blafák analogovou páčkou. Často rozhoduje, stejně jako ve skutečném hokeji, kdo déle vydrží s nervy: čekejte do poslední chvíle, brankář často udělá první pohyb (většinou rozklek) a vy můžete v pohodě vystřelit do horního rohu branky.

Podržení puku při střelbě se provádí tak, že stisknete ◎ a tlačítko podržíte. Pak teprve pohněte analogovou páčkou pro směr střely a pusťte tlačítko.

Při dorážkách zblízka nebo najíždějících volejích nedávejte do střely příliš síly, přestřelíte branku. Většinou stačí jen klepnout do puku a pak už jen záleží na štěstí. Naopak, při střelbě od modré čáry je síla střely nutná. Mnoho střel od modré však končí na tělech obránců nebo daleko mimo branku, góly padají poměrně zřídka. Pokoušejte se nestřílet hned, ale snažte se popostoupit k brance a vystřelit švihem. Pozor na chybu - v dané chvíli jste posledním mužem svého týmu, za vámi je už jen gólman, a pokud nastřelíte soupeře, bude následovat smrtící protiútok. Než se otočíte, bude Bure nebo nějaký jiný šílenec deset metrů před vámi.

Často bývá účinná střelba ze středních vzdáleností, především od mantinelu golfovým úderem nebo zápěstím. Pokud je střela tvrdá i přesná, brankáři s ní mívají starosti. Někdy puk jen vyrazí před sebe, takže můžete dorážet.



4. Jak se orientovat v menu

Menu doznalo proti loňsku výrazných změn, někteří si ho pochvalují, jiní ho považují za nepřehledné. Patřím spíš k těm prvním, protože máte konečně všechny důležité informace na jednom místě a nemusíte se proklikávat spoustou odkazů.

Po skončení zápasu se podívejte na info svého týmu, uvidíte počet zraněných hráčů, jejich formu a hodnocení. Okamžitě můžete jednoduchým způsobem přejít do nabídky „Upravit řady". Zraněných hráčů je v *NHL 2003* v průměru podstatně víc než v minulých dílech (pokud si to neupravíte jinak v Options), takže je potřeba mít silný kádr náhradníků a také dostatek hráčů vůbec. Stává se, že musíte hrát jen na tři útoky, nebo do toho čtvrtého musí obránce. Já osobně měl v jednu chvíli na marodce 15 hráčů!

Pokud chcete vyměnit hráče s některým týmem NHL, budete mít hodně těžkou úlohu. Musíte prakticky vždy nabídnout podstatně víc, než dostanete. Nabídky na výměnu od počítače jsou dokonce úplně směšné - třeba chce dva hráče s průměrným hodnocením 90 a nabízí za ně jednoho s hodnocením 75... Kupodivu se ovšem nechá oblafnout tím, že svolí k přestupu třeba i na několik měsíců vyřazeného hráče pro zranění. Podařilo se mi takhle získat zcela zdravého Bureho výměnou za dlouhodobě zraněného McInnise. Ten si ve svém novém působišti vesele marodí už rok...

Po skončení každé sezóny probíhá draft mladých hráčů. Nebojte se vzít i průměrného borce, bude se ještě zlepšovat. Důležitým údajem v jeho charakteristikách je „Potenciál" - pokud je vysoký, i z průměrného hráče může být jednou hvězda.

5. Taktika

Jděte do nabídky „Strategie" a vytvořte pro svůj tým nějaký herní systém. Vyberte optimální strategii, zjišťujte slabiny soupeře a nastavte svým řadám taktiku tak, aby hrály co nejúčinněji. Například do čtvrté řady zařaďte silné, tvrdé bijce, rozbíječe akcí soupeře a nastavte jim defenzivnější strategii. Pak můžete tyto hráče posílat proti nejlepším borcům soupeře. V první a druhé řadě by měli hrát vaši nejlepší hokejisté s útočnými vlohami. Snažte se k sobě postavit hráče tak, aby se v jednotlivých řadách dobře doplňovali. Postavit tři rychlé bruslaře nebo tři střelce vedle sebe nemá smysl. Ideální je, když do útočně laděné řady postavíte vedle sebe rychlé křídlo s kvalitní přihrávkou, střelce nebo tvůrce hry do středu a defenzivnější křídlo se silovějším pojetím a dobrou tvrdou střelbou.

Vyberte kvalitní obranáře s rychlým bruslením do oslabení a technické hráče s dobrým zakončením a kvalitní přihrávkou do přesilovek. Zvolte systém oslabení a systém přesilovek. Menu je velmi přehledné i s ukázkami každé herní činnosti.

6. Editor hráčů

Kdykoli, i během rozjeté kariéry, si můžete vytvořit v editoru vlastního hráče. Nejprve zadáte osobní údaje (jméno, datum a místo narození, atd.) a vzhled hráče (výška, teplota, rosný bod... no, vždyť to znáte). Dále nastavíte základní hodnocení, tedy atributy v základních herních činnostech, jako je rychlost bruslení nebo zaměření na ofenzívu či defenzívu. V pokročilém hodnocení a ve speciálních dovednostech pak určíte konkrétně kvalitu každé jeho činnosti. U brankářů jsou pochopitelně atributy jiné než u hráče v poli.

Nezapomeňte vytvořeného hráče uložit a pokud jste ho přímo nezařadili do nějakého týmu, můžete si ho „vyzvednout" a převést do svého mužstva z nabídky volných hráčů. Udělejte to hned, aby vám ho někdo nevyfoukl...

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Zrychlení
Kolečko » Střela
Čtvereček » Finta
Křížek » Přihrávka

L1 » Sražení puku
L2 » Střídání řad
R1 » Naznačení rukou
R2 » Přelom zápasu

Lord of the Rings: Two Towers

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PSM2 11 - 65/100

Spíše pro fanoušky filmu než pro ortodoxní hráče.

Nenechte se unést filmovým zážitkem z hraní *Two Towers,* a raději se do toho pořádně opřete, ať to máte brzo za sebou.

Prologue

V této krátké první úrovni hry se naučíte základní bojové pohyby. Sledujte pravý horní roh, ve kterém se budou objevovat symboly tlačítek, která máte v dané chvíli používat. Nejprve se naučíte bránit. Obrana zde funguje trochu jinak než v klasických akčních hrách. Zde vaše postava po zmáčknutí tlačítka provede obranný pohyb, který vás kryje pouze proti bezprostředně následujícím úderům. Držení tlačítka je vám tedy na nic.

Po vyzkoušení obrany přichází čas útoku. Zkuste si rychlý útok, který znamená rychlý jednoduchý sek. Nemůžete ale počítat, že za jeho použití dostanete příliš dobré hodnocení. Posledním pohybem, který se zde naučíte, je spodní úder sloužící k rozbíjení štítů. Pokud jeho tlačítko zmáčknete hned vzápětí ještě jednou, následuje smrtící úder vedený seshora.

Weathertop

Druhá úroveň je rovněž velmi krátká a z pochopitelných důvodů ji můžete absolvovat pouze jako Aragorn. Vaším úkolem bude ochránit Froda před útokem prstenových přízraků, které můžete zranit jen ohněm. Z tohoto důvodu je zcela zbytečné pokoušet se útočit jinak než kombinací spodního a horního úderu. Jedině tak totiž Aragorn k útoku použije pochodeň.

Aby vše ale nebylo tak jednoduché, pochodeň vám po čase zhasne. Musíte si tedy rychle doběhnout k ohni a zmáčknutím ⊗ pochodeň opět zapálíte. Při boji ale nezapomínejte na Froda, který si během útoku nasadí prsten a je jedním z přízraků bodnut. Pokud na sebe přízraky nenalákáte, budou stále útočit na Froda, který vydrží jen pár úderů. Jeho ukazatel zdraví můžete sledovat vedle svého.

Gates of Moria

Teprve třetí úroveň hry má klasický charakter. Zde si totiž poprvé můžete vybrat postavu, se kterou se pokusíte úroveň absolvovat. Těm méně vyhraněným ale doporučujeme pokračovat ve hře nejprve jako Aragorn, který je rozhodně nejuniverzálnější postavou.

Na začátku úrovně vás čeká sestup po úzké skalní římse. Na té budete čelit několika vlnám útočících orků, kteří vás budou napadat směrem od skalní stěny vlevo. Naštěstí nemá žádný z nich štít, takže nemusíte příliš myslet na speciální útoky. Pokud ale chcete dosáhnout vyššího hodnocení, přeci jen byste se měli pokoušet předvést nějaké zajímavé kombinace úderů. Tato úroveň je totiž logicky ta nejjednodušší a je tedy tím pravým místem pro pořádný trénink.

Po chvilce dorazíte ke skále, ze které na vás budou střílet tři lučištníci ohnivé šípy. Při přibližování se tedy nezapomínejte krýt, protože jinak přijdete zbytečně o část života. Oba lučištníky po stranách můžete jednoduše rozsekat svým mečem, ale ten prostřední je bohužel mimo váš dosah. Jediný způsob, jak ho zabít, je použít luk nebo házecí sekery. Podobná situace se bude prakticky opakovat až do konce úrovně. Zvykněte si tedy na neustávající přívaly šípů a orků.

Úroveň končí soubojem se strážcem, který vypadá jako chobotnice. Po celou dobu souboje na vás bude útočit svými chapadly, před kterými se musíte samozřejmě krýt. Naučte se tedy přesně rozpoznat okamžik útoku a potom mačkejte tlačítko obranného pohybu tak dlouho, dokud svůj útok nedokončí poslední vynořené chapadlo.

Potom se k jednomu z chapadel přibližte a usekněte ho. Tím donutíte strážce vynořit se a můžete ho zasáhnout svým lukem nebo hozenou sekerou. Postup samozřejmě opakujte, dokud strážce nezabijete.

Balin's Tomb

Tato úroveň se celá odehrává v prostoru Balinovy hrobky v Morii. Již její první fáze vám dá asi zabrat, protože se dveřmi dovnitř nahrne několik velmi početných vln nepřátel. Budou všude kolem vás a v takové skrumáži se opravdu špatně útočí. Je asi zbytečné pokoušet se o nějaké delší kombinace úderů, protože vám je budou orkové přerušovat svými útoky. Nejlepší bude postavit se vedle jednoho ze spolubojovníků, se kterým si budete navzájem krýt záda. Používejte kombinace maximálně dvou úderů a nezapomínejte, že štíty zničíte pouze tvrdým úderem.

Po odražení několika vln vtrhne do prostoru hrobky obrovský troll, jehož zabití bude vaším hlavním úkolem. Téměř celou první polovinu života mu můžete ubrat v klasickém boji nablízko. Používejte na něj tvrdý úder a pokud vidíte, že se připravuje na švih kladivem, tak trochu ustupte. Proti této zbrani je vám totiž klasický obranný pohyb na nic.

Až bude troll dostatečně zraněn, bude následovat animace, ve které si své kladivo zničí a začne ú-

točit řetězem. Vy vyskočíte na ochoz a souboj tedy bude pokračovat na dálku. Jak vidíte, tak mu zásahy šípů nebo sekyr moc neubírají. Naopak zásahů řetězem moc nevydržíte. Řešení je ale jako vždy jednoduché. Musíte se postavit trochu napravo od jednoho ze sloupů a z této pozice do něj střílet. Troll je totiž pravák a údery řetězem vede lehce ze strany. Jeho řetěz se tedy zarazí o sloup, kdežto vašim šípům nebude nic překážet. Sloupy ale vydrží jen několik zásahů, takže se budete muset průběžně přesunovat.

Amon Hen

Zde budete poprvé bojovat proti hordám Uruk-Hai, kteří jsou v boji podstatně nebezpečnější než orkové z Morie. Jejich útoky jsou totiž mnohem silnější a díky tomu vás mohou bez problémů srazit na zem. A z té se vám bude v klubku útočících Uruků velmi špatně vstávat, protože prostě nepřestanou útočit a budou vás stále srážet zpět. Jediným řešením je často používat obranné pohyby a útočit pouze ve chvíli, kdy máte šanci na úspěch. Pokud se naučíte správně spojit obranu s útokem, máte šanci uspět.

Bohužel proti vám opět nebudou stát pouze bojovníci s meči. Podél cesty a někdy i na cestě boudou stát střelci, kteří vám celou situaci pořádně zkomplikují. V takové situaci se pokuste dostat do takové pozice, že mezi vámi a lučištníky bude některý z řadových bojovníků. A po prořídnutí jejich řad začněte kosit střelce lukem. Nesmíte se ale dlouho zaseknout na jednom místě. Urukové totiž pronásledují Froda a pokud nebudete postupovat dostatečně rychle, tak tato úroveň skončí vaším neúspěchem. Sledujte tedy ukazatel vpravo nahoře a včas proběhněte ruinami ke kamennému mostu. Za ním byste měli vidět animaci, ve které se Frodo schová za stromem a definitivně tak unikne svým pronásledovatelům.

Na konci úrovně vás čeká jako obvykle velký protivník. Tentokrát je to Lurz, který na vás bude střílet hořící šípy. Všimněte si, že je střílí v sériích po třech. V mezerách mezi jednotlivými sériemi tedy musíte vytáhnout svůj luk a střelit do něj (nezkoušejte boj zblízka). Během tohoto souboje vás ale budou otravovat řadoví bojovníci, kterých se musíte vždy co nejrychleji zbavit. Při boji s nimi si ale stoupněte tak, aby vás kryla jedna ze soch před šípy.

Až Lurze dostatečně zraníte, odhodí svůj luk a začne na vás útočit svým mečem. V této části souboje se ale bude velmi dobře krýt, takže budete mít velké problémy s úspěšností útoků. Existuje ale jednoduchá finta, která z této části souboje udělá velmi jednoduchou záležitost. Stále používejte jen obranné pohyby a držte se u jedné ze soch. Jednou za čas se Lurzův meč do sochy zasekne a vy mu můžete zasadit několik úderů. Potom přeběhněte k další soše a postup opakujte.

OVLADANI

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Křížek » Rychlý úder
Kolečko » Odstrčení protivníka
Trojúhelník » Zuřivý úder
Čtvereček nebo R1 » Obranný pohyb
L1 » Aktivace luku nebo házecí sekery
L2 » Obranný úskok
R2 » Probodnutí protivníka na zemi

Fangorn Forest

Hra pokračuje úrovní odehrávající se v Entím lese, ve kterém na vás čeká kombinace snad všech protivníků z dosavadního průběhu hry. Kromě nepříliš schopných základních orků jsou to tedy také bojovníci Uruk-Hai, kteří jsou zde velmi nepříjemní. Setkáte se totiž s novým druhem elitních bojovníků, kteří dokáží velmi dobře vykrývat vaše údery. Pokud už jsou zranění, brání se tak úporně, že je můžete zasáhnout jen po jejich útoku. Naučte se tedy přesně načasovat jediný obranný pohyb, po kterém musí následovat váš útok. Jen tímto způsobem můžete uspět.

Dalšími nepříjemnými protivníky jsou trollové, které by v tomto lese čekal asi málokdo. Nicméně tam jsou a vy se s nimi musíte vypořádat. Při boji s nimi platí v podstatě stejná taktika, jakou jsme vám radili v boji u Balinovy hrobky. Rychle k nim přiběhněte, použijte jeden tvrdý úder (na dva nemáte čas) a hned se zase stáhněte. Pokud se budete neustále pohybovat, tak vás nezasáhnou palicí ani větvemi, které po vás hází. Po souboji s dvojicí trollů úroveň končí.

Plains of Rohan

A opět zde máme změnu. Tentokrát se bude celá úroveň odehrávat v hořící vesnici napadené sarumanovými Uruky. Nejprve zabijte dva bojovníky před hlavní bránou a potom proběhněte na první malé prostranství. Hned zpočátku jste si jistě všimli zeleného ukazatele v pravém horním rohu. Stejně jako ve všech předchozích případech vás bude nutit k většímu spěchu, protože znázorňuje zbývající živé vesničany. A pokud je necháte všechny zemřít, tak úroveň končí a vy můžete začít opět od začátku. V žádném boji se tedy nezdržujte déle, než je nutné, a pokuste se zachránit všechny vesničany, které cestou potkáte (jejich zachraňování také ovlivňuje ukazatel).

Po zabití všech Uruk-Haiů na prvním prostranství vám Gandalf

prorazí cestu do hostince, ve kterém můžete zachránit několik lidí rozbitím sudu s vodou. Po chvilce spadne do přízemí mrtvý muž, jehož pád uvolní cestu na schodiště. Vyběhněte do prvního patra a zabijte několik dalších nepřátelských bojovníků. Probojujte se opět ven a postupujte až k hořící bariéře, ke které se díky ohni nemůžete přiblížit. Použijte tedy svůj luk na sud s vodou, který stojí za bariérou vlevo. Po uhašení ohně můžete bariéru zničit několika údery.

Probijte se až do hořícího domu, kterým proběhnete na další prostranství. Zde se opět setkáte s Gandalfem, jehož magické útoky vám rozhodně pomůžou. Až všechny Uruky kolem pobijete, tak rozbijte vůz blokující další cestu a doběhněte na poslední rozlehlé prostranství. Zde nejprve uvidíte animaci, ve které Urukové zablokují pomocí dřeva několik vesničanů v hořící budově. V pravém rohu se hned potom objeví další ukazatel, na kterém můžete sledovat čas zbývající do jejich uhoření. Pobijte několik protivníků a včas rozsekejte trámy, které je drží uvnitř. Potom se věnujte zbývajícím bojovníkům a po zabití posledního z nich si můžete konečně oddychnout.

The West Fold

Tato úroveň je ideální pro hráče, kteří preferují boj na dálku. Všude kolem je totiž spousta výbušnin, které je nejlepší odstřelit na dálku. Nejen že tím snížíte riziko vlastního zranění, ale navíc můžete výbušniny použít na zabíjení vašich protivníků. Snažte se vyčíhat chvilky, kdy se pohybují kolem nějakých těch nádob s výbušninou, a pak do ní prostě střelte. Stejně můžete využít i sebevrahy s nákladem výbušnin na zádech.

Po nějaké době se prostříláte na větší prostranství mezi domky. Až zde pobijete všechny protivníky, rozbijte vůz, který blokuje další cestu. Nyní se blížíte konci úrovně. Postřílejte několik útočících sebevrahů a seběhněte k jezírku, kterým se budete muset přebrodit na druhou stranu. Kromě několika otravných lučištníků vás cestou pozlobí také orkové, kteří na vás čekají pod hladinou. Na druhém břehu všechny pobijte a úroveň ukončete střelou do nejbližšího vozu s nákladem výbušnin.

The Gap of Rohan

V západní marce vás čeká souboj s orky jezdícími na obrovských vlcích. V souboji s prvními dvěma vám ještě pomohou druzí dva společníci. Až si ale prorazíte cestu hořící stodolou, budete od svých přátel nadobro odříznuti. Nyní se můžete spolehnout pouze sami na sebe. Budou na vás útočit vždy dvojice orků, kteří vás před útokem preventivně prověří svými luky. Potom se na vás rozeběhnou a vy musíte co nejrychleji uhnout do strany. Jejich vlci totiž v průběhu útoku nezatáčí, takže se jim dostanete snadno do boku a můžete na ně zaútočit (zepředu ale nikdy neuspějete).

Až zabijete všechny čtyři řadové orky, pustí se do vás jejich velitel. S ním už to ale tak jednoduché nebude. Jeho vlk totiž v průběhu útoku zatáčí, takže se mu nemůžete nikdy vyhnout. Jediným řešením je postavit se na břeh malého jezera, kde si musíte počkat na jeho útok. Během něj potom uskočte do vody, kam za vámi vlk nikdy nepoběží (na začátku útoku ale musíte být bezpodmínečně na souši). Kromě uhýbání se ale musíte věnovat také útočení. Prakticky jediným vhodným okamžikem jsou momenty, kdy se velitelův vlk postaví na zadní. K tomu dochází pravidelně po dvou útocích, takže vám načasování útoku nebude dělat žádné problémy. Jen lehkou komplikací jsou další řadoví orkové, kteří se občas zapojí do vašeho vzájemného souboje.

Helm's Deep: The Deeping Wall

Konečně přichází vyvrcholení celé hry. Začíná totiž velkolepá bitva o Helmův žleb. Tato první úroveň bitvy se celá odehrává na hradbách, na kterých bude vaším úkolem zastavit počáteční nápor Sarumanových jednotek. Vpravo nahoře vidíte zvláštní ukazatel, na kterém budou znázorněny všechny žebříky opřené o hradby. Ukazatel je totiž takovou malou mapkou, díky které velmi rychle poznáte, kde jde do tuhého. Vaším primárním úkolem samozřejmě bude skopnout dolů všechny žebříky, po kterých nahoru postupně lezou útočníci. Kromě samotného skopávání žebříků se ale musíte věnovat také zabíjení nepřátel, kteří už se dostali nahoru. Nikdy totiž nemůžete skopnout všechny včas, takže se při tom běhání sem a tam rozhodně nudit nebudete.

Na ukazateli navíc vidíte, kolik nepřátel už se dostalo nahoru. Pokud

by se vašim nepřátelům na cimbuří podařilo přečíslit obránce (pokud je ukazatel příliš dlouho v červeném), úroveň skončí vaším neúspěchem. Základem je zkrátka běhat z jednoho konce na druhý a co nejdřív srazit všechny žebříky dolů. Soustřeďte se hlavně na místa, kde můžete srazit několik žebříků vedle sebe. V takových místech se totiž velmi rychle vytvoří skupinky, jejichž pobití je časově velmi náročné.

Helm's Deep: Breached Wall

Tak tady jde opravdu do tuhého. Nepřítel prorazil zeď a nyní se valí do prostoru vnitřního nádvoří. Ženy s dětmi se schovaly v jeskyních, ve kterých jsou prozatím v bezpečí. Vaším jediným úkolem v této úrovni bude ubránit dveře, které do systému jeskyní vedou. A o obtížnosti tohoto úkolu se přesvědčíte hned po několika prvních vlnách útočících orků. Asi největším nebezpečím jsou totiž orkové s výbušninami na zádech. Ty budete muset likvidovat na dálku, protože jinak vám uberou spoustu zdraví. Každopádně se při boji s nimi držte dál od dveří, protože pokud k vám některý z nich doběhne, tak explozí ve vaší blízkosti poškodí i dveře.

Pokud by ovšem útočili pouze sebevrazi s výbušninami, váš úkol by byl velmi jednoduchý. Proto se mezi nimi postupně začnou objevovat vlny klasických bojovníků. Jejich kvalita bude s postupem času růst, takže nakonec budete bojovat proti elitním jednotkám Uruk-Hai. V průběhu soubojů s těmito klasickými jednotkami ale nikdy nezapomínejte na sebevrahy, kteří by měli být vaší prioritou. Držte se tedy kousek přede dveřmi a vlny sebevrahů vždy včas likvidujte na dálku. Po zničení takové vlny vždy zaběhněte ke dveřím a zlikvidujte bojovníky, kteří do nich buší.

A aby toho nebylo dost, v průběhu úrovně vás čeká několik nepříjemných překvapení. Prvním je řada lučištníků, mezi které musíte okamžitě naběhnout. Během chvilky je totiž budou následovat sebevrazi, které byste jinak neodrazili. Nejhorším protivníkem ale bude obrovský katapult, který předznamenává vyvrcholení úrovně. Ihned po jeho příjezdu se musíte chtě nechtě vrhnout mezi bojovníky, kteří ho chrání vlastními těly. Nesnažte se útočit na katapult, dokud je všechny nepobijete. Teprve potom začněte řezat sérií tvrdých úderů do velkých ochranných štítů, které má po stranách a vepředu (při zásahu se otřásají). Jejich zničením úroveň končí.

Helm's Deep: Hornburg Courtyard

Poslední ze základních úrovní hry vám dá určitě také zabrat. Jde totiž o bitvu obrovských rozměrů, ve které se budete cítit úplně nicotní. Začínáte na nádvoří, na kterém se protivníkovy jednotky snaží prorazit dveře do hlavní síně. Vaším hlavním úkolem v této úrovni bude ubránit je. Pusťte se tedy do toho a začněte útočit na bojovníky, kteří sekají do brány. Bude jich požehnaně, takže si na nedostatek práce nebudete moci stěžovat.

Po určité době hru přeruší animace, ve které uvidíte jednoho ze svých přátel v nesnázích. Najdete ho na úplném konci hradeb, na které se dostanete po schodišti na druhé straně nádvoří. Běžte mu pomoci co nejrychleji, protože bojovníky u brány stejně nikdy nevybijete. Čím rychleji budete plnit tyto postranní úkoly, tím rychleji se probojujete ke konci mise.

Až svého přítele na hradbách vysekáte z nesnází, budete se muset opět probojovat k bráně na nádvoří. Útočí na ně totiž další velmi početná skupina nepřátel, takže dostanou pořádně zabrat. Intenzivně se jim věnujte a čekejte na hlášku „Lučištníci na hradby". V té chvíli by na bránu měla létat spousta hořících šípů a poškození brány bude růst pěkně rychle. Vyběhněte tedy opět na hradby, kde uvidíte na vnějším cimbuří nepřátelské lučištníky. Vaším dalším úkolem tedy bude všechny je postřílet. Pro jistotu celé hradby proběhněte alespoň dvakrát, protože vám nesmí žádný uniknout.

Postřílením lučištníků se dostáváte do poslední fáze bitvy. Zase se tedy vraťte k bráně a pusťte se do beznadějně vypadající obrany. Po určitém čase by měla úroveň přerušit poslední animace, ve které uvidíte dva trolly prorážející hradby. Vzápětí bude hra pokračovat a vy je budete muset oba co nejrychleji zlikvidovat. Zabitím druhého z nich úroveň končí.

Jakub Holý

Společenstvo Prstenu

Aragorn
Aragorn je bezpochyby nejuniverzálnější postavou ve hře. Díky tomu je hra za něj nejjednodušší a každý si jistě velmi rychle osvojí jeho základní pohyby. Pokud narazí na větší skupiny nepřátel, má k dispozici spoustu speciálních útoků, které mu umožní útočit na několik bojovníků najednou. Jeho luk ale také není špatnou zbraní a pokud do něj investujete dostatek bodů, dokáže zabíjet velmi spolehlivě.

Legolas
Tento elf se možná na první pohled hodí pouze pro boj na dálku. Jeho dlouhé nože jsou ale velmi rychlé a pokud se některý z protivníků dostane do jejich dosahu, má to předem spočítané. Jeho obrovskou výhodou ale samozřejmě zůstává luk, pro který má ze všech postav největší zásobu šípů. Pokud si na něj zvyknete, může se Aragornovi vyrovnat.

Gimli
Asi největší výzvou hry je tento trpaslík, jehož nepřehlédnutelnou slabinou je boj na dálku. Jeho hrozivé sekyře se nedá nic vytýkat a v boji zblízka je možná nejsilnější postavou. Bez střelby se ale ve spoustě úrovní neobejdete a díky tomu vám ho jako počáteční volbu nedoporučujeme. Do společenstva ale patří a hra za něj rozhodně není nezábavná.

Onimusha 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PSM2 11- 89/100

Skvělé souboje, nádherné efekty a zajímavé hádanky.

Vrhněte se s námi do víru orientálních jatek v těch nejzářivějších barvách...

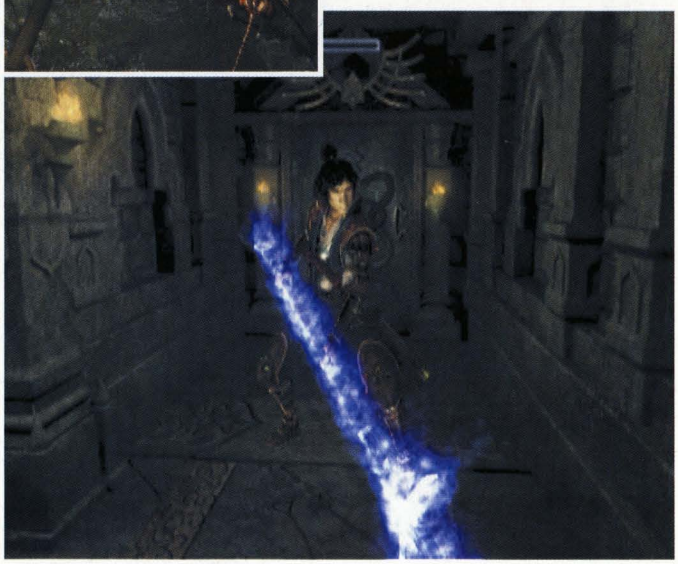
Vesnice Yagyu

Hra začíná v rodné vesnici hlavního hrdiny, kterým je samuraj Jubei Yagyu. Jděte směrem doprava a seběhněte po krátkých schodech do uličky plné mrtvol. Na jejím konci vás čeká animace, po níž se kolem vás objeví tři Nobunagovi vojáci. Pobijte je a pokračujte po cestě až k malé brance.

Za ní pokračuje cesta k můstku, u kterého budete opět napadeni. Po odražení prvního útoku se rozhlédněte kolem a hned vedle můstku objevíte truhlici s mapou vesnice. Pokračujte dál a probijte se až k větší bráně, za kterou vás čeká animace s kameny vystupujícími nad hladinu malého jezírka. Než po nich ale přeskáčete do jeskyně, porozhlédněte se kolem. Vedle vstupní brány najdete truhlici s bylinou (doplní vám část zdraví) a u břehu jezera můžete chytit žábu. Také si všimněte modře zářícího oltáře, který ale zatím nemůžete použít.

Přeskákejte po kamenech do jeskyně a proběhněte až na její konec. Zde vás čeká animace s tajemnou Takajo. Ta vám v průběhu animace poradí, jak porazit vašeho hlavního protivníka Nobunagu. Nebudete to ale nic jednoduchého, protože budete muset nejprve získat celkem 5 Orbů, které vám to umožní. V průběhu animace vám předá první z nich (Charity Orb). Kromě toho vám ovšem také daruje veledůležitou schopnost absorbovat duše vašich zabitých nepřátel.

Po animaci seberte bylinu z truhlice u jezera a vraťte se zpět do jeskyně. V té ovšem cestou zpět narazíte na hromadu Nobunagových vojáků, ze kterých ale tentokrát můžete získat nějaké ty duše. Také nezapomeňte absorbovat zásobu duší z červeně zářící sochy, která stojí na malém oltáři u východu ven. Venku doběhněte k oltáři s dračí hlavou. U něj díky znamení od Takajo získáte svou první kouzelnou zbraň, kterou je meč Buraitou.



Imasho

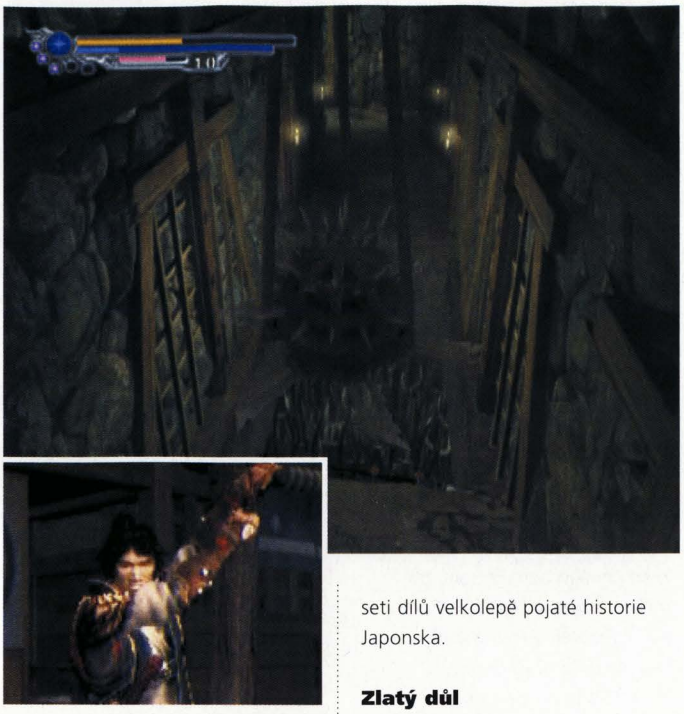
Děj hry se přesouvá do malého městečka Imasho, ve kterém před nedávnem vypukla zlatá horečka. Až se rozkoukáte, tak běžte směrem k dlouhému schodišti a vyběhněte po něm na místní tržnici. Zde najdete vedle jednoho ze stánků truhlici, ze které získáte glóbus. Pokračujte dál a vedle stájí uvidíte muže s nůší a slaměným kloboukem. Oslovte ho a on vám dá starou sbírku příběhů.

Vraťte se na místo, kde jste začínali, a vejděte do hospody, která je z pohledu od tržnice na pravé straně ulice. Uvnitř vyběhněte po schodech do prvního patra a z truhlice kousek od schodů si vezměte krásně zdobený vějíř. Potom seběhněte zpět do sálu a vyběhněte zadním východem na malý dvorek. Zde nejprve otevřete další truhlici, ve které je tentokrát dýmka, a všimněte si modře zářící studánky hned vedle. U té si můžete dobíjet svou magickou energii. Možná bude rozumné použít zrcadlo u protější stěny na uložení hry. U něj si také můžete poprvé vylepšit některou z částí vaší výstroje (zatím máte ale moc málo duší na nějaké významnější vylepšování).

Vyběhněte zpět na ulici a pokračujte dál směrem od tržnice. Přeběhněte můstek a před sebou uvidíte velkou budovu, ze které se na několika místech kouří. Před ní otevřete truhlici a vezměte si mapu města. Potom vstupte do budovy a zjistíte, že jde o malou slévárnu. Za dveřmi zahněte doprava a mečem zničte všechny dřevěné sudy rozházené po obvodu místnosti. Také nezapomeňte otevřít truhlici, ve které najdete oblečení určené pro meditace. Po vyčištění cesty se vraťte ke dveřím a nalevo od nich zatáhněte za táhlo aktivující podivný stroj. Na druhé straně slévárny sjede na podlahu výtah, ke kterému musíte rychle doběhnout. Vyjeďte výtahem do prvního patra a z velké truhly si vezměte luk s 10 šípy. Po získání této nové zbraně můžete slévárnu v klidu opustit.

Nyní už ve městě nezbývá nic zajímavého, takže je na čase vydat se ke zlatému dolu. Cestu k němu najdete nad schody vedle slévárny. Čeká vás na ní ale početná skupinka Nobunagových vojáků, kteří se vám postaví do cesty. Všechny je poctivě pobijte, protože jejich duše se vám budou velmi hodit. Až bude všude kolem klid, můžete si z truhlice v zákrutě vzít dalekohled, který je dalším z mnoha darů do vaší sbírky. Když ale doběhnete až ke vstupu do dolu, zastaví vás strážný. Sdělí vám, že dovnitř se bez propustky nedostanete. Násilí na něj neplatí, takže se budete muset pro propustku vrátit do města.

Běžte rovnou do hostince, ve kterém spatříte dvě nové postavy. Jsou to Magoichi a Ekei, kteří se v následující animaci téměř zabijí.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

CHODÍCÍ ČÁST

Směrové šipky » Pohyb
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Absorbování volně poletujících duší
Čtvereček » Útok zbraní
Trojúhelník » Magický útok
L3 » Pomalejší míření
R1 » Útočný postoj
R2 » Otočka o 180°
R3 » Zobrazení mapy (pokud ji máte)
L1 » Blokování úderů
Start » Inventorář

Po tom, co je přesvědčíte o nesmyslnosti takového počínání, se stanou vašimi přáteli a od této chvíle je vždy najdete sedět v hostinci. Konečně tedy můžete použít dárky, které jste tak pečlivě sbírali. Pokud některému z nich dáte dárek, který ho hodně zaujme, tak dostanete na oplátku také něco užitečného. Mogoichi vám bude například vděčný za jakékoliv písemnosti, kdežto Ekei uvítá jídlo nebo pití.

Ve městě můžete v této chvíli získat ještě třetího přítele. Je jím mladý ninja Kotaro, o kterém se dozvíte od dvou chlapíků postávajících před slévárnou. Ti vám v rozhovoru prozradí, že se ubytoval v hostinci. Vyběhněte tedy do pokoje v patře a bude následovat delší animace, ve které Kotarovi zachráníte život. Od této chvíle bude sedět ve svém pokoji, kde ho můžete obdarovat několika dárky. Ocení vše, co je původem ze zahraničí a působí cenně. Po jeho záchraně jděte do hlavního sálu hostince a od chlapíka vedle baru si kupte za sto mincí propustku do dolu.

Je tedy na čase pustit se do pořádné akce. Probijte se po dlouhém schodišti znovu ke zlatému dolu a s propustkou projděte až ke vstupu do hlavní šachty. V truhlici nalevo od vchodu najdete jeden z deseti dílů velkolepě pojaté historie Japonska.

Zlatý důl

Po vstupu do dolu se dostanete do široké chodby, ve které narazíte po několika krocích na rozcestí. Zde si můžete u zrcadla uložit hru nebo vylepšit zbraň (doporučujeme vám vylepšovat meč Buraitou). Pokračujte chodbou vlevo a dostanete se do malé jeskyně s truhlicí, ve které najdete svitek pojednávající o světě démonů. Po jeho přečtení běžte k osvětlenému oltáři, na kterém vás čeká velmi jednoduchý úkol. Musíte složit kostky tak, aby uprostřed vznikl kruh. Nejprve postrčte spodní řadu kostek doleva a potom levý sloupec nahoru. Tím vznikne kruh a vy získáte svitek umožňující vám používat speciální úder meče Buraitou. Hned si ho podle popisu ve svitku vyzkoušejte.

Vraťte se na křižovatku chodeb a pokračujte dál postranní chodbou vedoucí mírně do kopce. V následující jeskyni najdete Eleie a truhlici, ve které je uložena mapa dolu. Díky té si uděláte přesný obrázek o jeho uspořádání. Pokračujte dál a po několika desítkách metrů vás v chodbě napadnou ještěři, kteří naštěstí nejsou příliš nebezpeční. Stačí nevbíhat přímo mezi ně a jednoho po druhém je jednoduše pobijete. Na následující křižovatce pokračujte chodbou vpravo, která je na mapě na první pohled kratší než ta levá. Zde vás čeká další kolo souboje s ještěrčími bojovníky. Tentokrát ale budete uzavřeni tajemnými energetickými stěnami v poměrně krátkém úseku chodby (zmizí, až pobijete všechny protivníky). V boji vám ale pomůže Magoichi, který si s ještěry poradí levou zadní.

Po animaci s vyděšeným horníkem pokračujte dál a dojděte až do jeskyně na konci chodby. Zde najdete velký dračí oltář, ze kterého získáte ledové kopí. Probijte se chodbou zpět na křižovatku a pokračujte do poslední neprozkoumané chodby. Po animaci s Magoichim a Ekeiem běžte k bariéře s velkým kruhovým znakem uprostřed. Udeřte do něj kopím a bariéra zmizí. Pokračujte dál a až doběhnete k zrcadlu, tak si pro jistotu uložte hru. Čeká vás totiž první velký souboj hry.

Jděte ke dveřím napravo od zrcadla a na otvor v jejich levé části použijte Charity Orb. Tím si je otevřete a můžete vstoupit do velké jeskyně. V té už na vás čeká démon Gingamhatts, který je opravdu impozantní. Má čtyři nohy a velký krumpáč, kterým se umí opravdu pěkně rozhánět. Naštěstí i údery touto zbraní můžete v klidu blokovat. Pro boj s ním bude lepší spíše meč, protože je přeci jen o něco účinnější než kopí. Nejprve na Gingu zaútočte pomocí magie, která mu ubere poměrně dost zdraví. Potom pokračujte speciálním útokem do chvíle, kdy začne Ginga skákat. V takové situaci radši přestaňte útočit a pouze se vyhýbejte jeho skokům, které jsou velmi účinné a nedají se blokovat. Prostě pořád utíkejte, dokud opět nezačne útočit svou zbraní. Po nějaké době se k vám přidá také Magoichi, který bude se svou puškou platným pomocníkem.

Po Gingamphattsově porážce pokračujte východem na druhé straně jeskyně do další chodby, ve které najdete ležet vyčerpaného horníka. Ještě než si s ním promluvíte, běžte na konec chodby, kde uvidíte truhlici a dvě dřevěné bedny. Z truhlice si vezměte zrcadlo a po rozbití beden vás čeká další hlavolam. Správné pořadí je pravý sloupec, horní řada, levý sloupec a na-

konec spodní řada. Po správném vyřešení hlavolamu získáte svitek se speciálním úderem pro kopí. Vraťte se k vyčerpanému horníkovi a promluvte si s ním. Děj hry se přesune zpět do městečka Imasho.

Horník vám dá jako odměnu za svou záchranu velký červený prsten, kterým si můžete ve zlatém dole otevřít bránu do podzemí. Ještě než se tam ale znovu vypravíte, v hlavním sálu hostince běžte ke dveřím vedle baru. Nyní jdou otevřít a vy za nimi najdete malou tržnici, ve které si můžete ve stánku nakoupit spoustu zajímavých věcí. Důležitější je ale rozhovor s vesničanem stojícím v rohu. Ten vám v rozhovoru poví o svém nemocném otci a požádá vás o meloun, o který ho otec každý den žádá. Na konci rozhovoru vám dá několik kousků křídy, kterou musíte dát Ekeiovi. Ten vám dá na oplátku pohádku o Heike. Tu dejte pro změnu Magoichimu, který vám za ni dá podivný znak. S tím běžte za Kotarou a za znak od něj konečně získejte meloun pro vesničana. Ten vám za něj sice nic nedá, ale slíbí vám odměnu při vašem příštím shledání.

Nyní se můžete opět vydat zpět do zlatého dolu. Už cestou k němu budete ale napadeni novým druhem protivníků. Probijte se tedy po schodech do dolu, do kterého se opět vrátili horníci. Pokračujte důvěrně známými chodbami a cestou potkáte několik nepříjemných temných samurajů, kteří vydrží velké množství zásahů. Při boji s nimi

buďte velmi opatrní, protože jejich údery jsou sice vzácné, ale ubírají hodně zdraví. Nakonec se ale jistě probijete k poklopu, který vede do dosud neprozkoumané části podzemí. Použijte na něj červený prsten a otevřete ho.

V podzemí se nejprve budete muset utkat se dvěma bojovníky, kteří ale nejsou příliš těžkými soupeři. Za velkými dveřmi najdete kruhové schodiště, za kterým je truhlice s křišťálovou koulí. Po jejím sebrání vyběhněte po schodech až nahoru a cestou zabijte kamenného samuraje, který vám blokuje cestu.

Hrad Gifu

Jděte k hlavnímu vchodu do tajemného hradu a po animaci s Magoichim vejděte dovnitř. Dostáváte se do vstupní místnosti, ve které je na ochozu nepříjemný lučištník. Vyberte obě truhlice v místnosti a potom pokračujte k malým dveřím v severozápadním rohu. Těmi se dostanete do opravdu malé místnosti s magickou studnou (doplňuje magickou energii) a oltářem, na kterém vás čeká další hlavolam. V něm musíte umístit čísla do rohů tak, aby byl součet řad, sloupců i úhlopříček 15. Správným řešením

je od prvního horního rohu po směru hodinových ručiček 8, 4, 2 a 6. Za splnění úkolu získáte pravou polovinu dračí masky.

Vraťte se do vstupní místnosti a co nejrychleji proběhněte do dveří mířících na sever. Tam si opět zabojujete a potom můžete pokračovat dál směrem na sever. Zde uvidíte kousek od dveří truhlici, jejíž otevření je ale podmíněno rozluštěním dalšího hlavolamu. Kruh složíte tak, že nejprve posunete spodní řádek zleva doprava, potom posunete pravý sloupec směrem dolů a nakonec posunete horní řádek směrem doprava. Za to získáte drahokam ve tvaru zubu. Po jeho použití se o něco málo prodlouží váš ukazatel zdraví.

Pokračujte chodbami směrem na sever, až se dostanete k zrcadlu na ukládání hry. Kousek od něj si všimněte dveří, na kterých je podivný symbol. Pokračujte dál dveřmi vedoucími na východ a dostanete se do místnosti se schodištěm. Nevšímejte si malých dveří pod ním a vyběhněte do prvního patra. Zde vás čeká obtížný souboj, ve kterém bude vaším spolubojovníkem Ekei. Díky němu by pro vás neměla být přesila temných sil nepřekonatelná. Po jejich porážce vás čeká animace s překvapivým rozuzlením.

Vběhněte do dveří vedoucích na jih a dostanete se na ochoz nad vstupní halou. Zabijte ještěrku s lukem a přeběhněte do místnosti směrem na západ. Zde najdete energetickou bránu, která je pro vás zatím nepřekonatelná. Seberte tedy amulet, který leží na stole. Také nezapomeňte na truhlici, v níž objevíte užitečnou bylinku. Vraťte se do místnosti se schodištěm a projděte dveřmi ve východní stěně do místnosti se studnou. U ní leží mrtvý špeh, jehož duch vás požádá o amulet. Dejte mu ho a on vám dá za odměnu levou polovinu dračí masky. Běžte k zrcadlu ve vedlejší chodbě a uložte si hru, protože vás čeká další obtížný souboj.

Po uložení hry běžte k zamčeným dveřím, které jsou označeny zvláštním znakem, a použijte na ně obě poloviny dračí masky. Tím je odemknete a můžete projít do jeskyně za nimi. V té vás čeká animace s Oyu, kterou jste zahlédli po vašem prvním příchodu do Imasho. Po animaci budete muset zabít dva bojovníky s mečem, které na Oyu povolal podlý Odův sluha. Před dalším postupem jeskyní se ale vraťte o kousek směrem na jih a z truhlice u dveří do hradu si vezměte medicínu, která by se vám mohla v následujícím souboji hodit.

Pokračujte jeskyní směrem na sever a projděte dveřmi do jeskyně s lávou. V té vás napadne démon jménem Gogandantess, který je pro vás při tomto prvním setkání neporazitelný. Můžete se ho sice snažit zasáhnout, ale nikdy se vám to nepovede. Při vašich pokusech o útok se spíše odkryjete a umožníte mu, aby vás zasáhnul. Většinu času se tedy kryjte a útočte na něj jen sporadicky. Po nějaké době se objeví Oyu, která vám spustí z římsy nad jeskyní provazový žebřík.

Po něm vylezete do úzké chodby, kterou doběhnete k dalšímu provazovému žebříku. Po něm konečně vylezete opět na povrch, kde objevíte obrovskou kovovou kouli. Pokud se ji pokusíte prozkoumat, Oyu vám v následující animaci předá Faith Orb. Použijte ho na kovovou kouli před vámi a v další animaci vás kovový kůň odnese zpět do městečka Imasho.

Vaše první cesta by po návratu do města měla vést na malou tržnici vedle hostince. Zde si běžte nejdřív promluvit se starším mužem, který stojí v zadním rohu. Jde o stařík, kterého při vaší minulé návštěvě města zachránil tak těžce získaný meloun. Nyní vám dá za odměnu oranžový náhrdelník, který umožňuje sbírání neviditelných červených duší. Potom si běžte promluvit s prodavačem, který se chystá v nejbližší době opustit město. Vyplatí se vykoupit veškeré zboží, které má na skladě, protože jinde už tyto věci nezískáte. Navíc za úplné vykoupení obchodu dostanete jako bonus bílý náhrdelník, který dobíjí životy. Pokud nemáte dostatek peněz, tak se vraťte do zlatého dolu, kde si můžete během chvilky vydělat několik tisíc. Díky tomu navíc získáte spoustu červených duší na vylepšení zbraní.

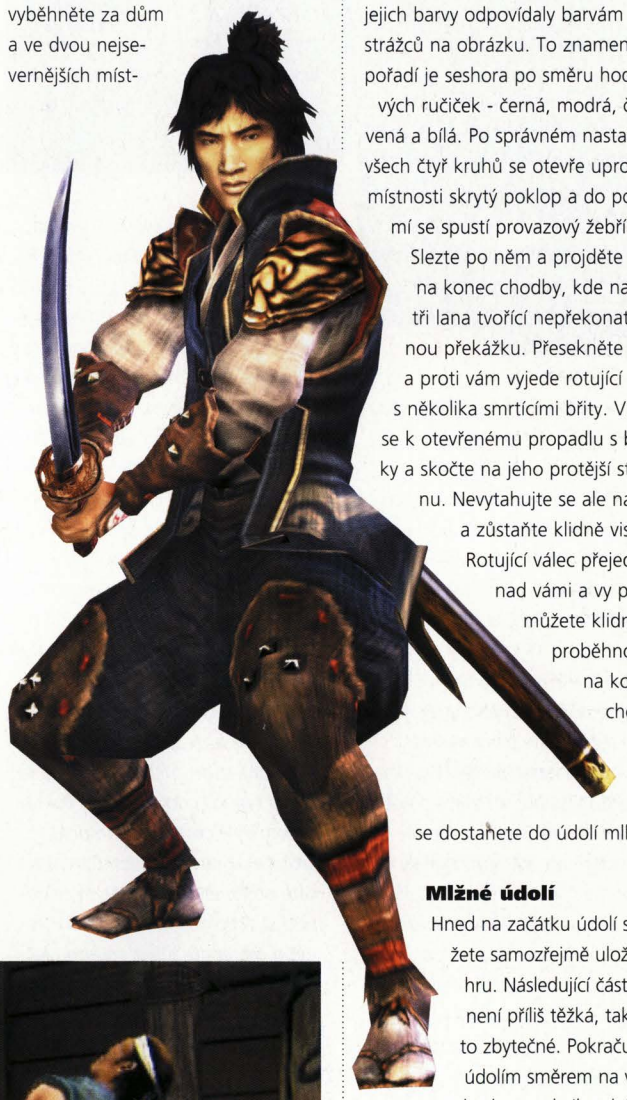
Před pokračováním příběhu rozdejte nakoupené dary svým přátelům, kteří vám za ně dají spoustu jiných užitečných věcí. Při rozdávání nezapomeňte na Oyu, kterou najdete na balkóně Kotarova pokoje. Zajisté velmi rychle přijdete na druh dárků, které jí udělají radost. Nakonec běžte na trh, kde postává žena s deštníkem. Oslovte ji a ona vám v následující animaci prozradí, že se chystá zabít Takajo ve vaší rodné vesnici.

Vesnice Yagyu

Děj hry se vrací zpět do vesnice, ve které to všechno začalo. Běžte stejnou cestou jako poprvé a probijte se až ke vstupu do jeskyně. Tou se probijte až k jezírku, u kterého už bohužel nestihnete zabránit zabití Takajo. Po dlouhé animaci seberte na břehu jezírka prsten, který zde zůstal po Takajo. Vraťte se jeskyní zpět a probijte se až na úplný začátek vesnice. Zde najdete schodiště vedoucí do poničeného domu, který je na rozdíl od první návštěvy vesnice přístupný.

Vejděte dovnitř a dostanete se do dlouhé chodby. Hned u dveří prosekněte papírovou stěnu a v malé místnosti seberte z truhlice abakus. Pokračujte až na konec chodby, kde vidíte další truhlici. Tentokrát ale budete muset rozluštit hlavolam, ve kterém vás po dlouhé době čeká sestavování kruhu. Stačí nejprve posunout pravý sloupec dolů a potom spodní řádek doleva. V truhlici najdete drahokam zvětšující vaši vitalitu. Po jeho použití rozsekejte papírovou severní stěnu chodby a v malé místnosti za ní najdete za převaleným stolem truhlici s kaleidoskopem.

Z této místnosti pokračujte nejprve na západ, kde najdete v jihovýchodním rohu místnosti kresbu visící na stěně. Rozsekněte ji a z tajné skrýše seberte pravou část obrázku čtyř strážců. V místnosti ještě nezapomeňte sebrat obrázek ležící na poličce u západní stěny. Potom pokračujete směrem na východ a v místnosti se spoustou haraburdí rozsekněte sud, za kterým je truhlice s vidličkou. Dál pokračujte dveřmi na sever, za kterými vás čeká rozhovor s Oyu. Po něm vyběhněte za dům a ve dvou nejsevernějších místnostech domu najdete dvě truhlice. V jedné je čajová souprava a v té druhé levá polovina obrázku čtyř strážců. Vraťte se do místnosti, ve které jste si povídali s Oyu, a na velkou skříň u západní stěny použijte prsten, který patřil Takajo.



Uvnitř najdete podivný mechanismus, na kterém můžete otáčet čtyřmi kruhy se čtyřmi různými symboly. Kruhy musíte nastavit tak, aby jejich barvy odpovídaly barvám strážců na obrázku. To znamená, že pořadí je seshora po směru hodinových ručiček - černá, modrá, červená a bílá. Po správném nastavení všech čtyř kruhů se otevře uprostřed místnosti skrytý poklop a do podzemí se spustí provazový žebřík. Slezte po něm a projděte až na konec chodby, kde najdete tři lana tvořící nepřekonatelnou překážku. Přesekněte je a proti vám vyjede rotující válec s několika smrtícími břity. Vraťte se k otevřenému propadlu s bodáky a skočte na jeho protější stranu. Nevytahujte se ale nahoru a zůstaňte klidně viset. Rotující válec přejede nad vámi a vy potom můžete klidně proběhnout na konec chodby, kterou se dostanete do údolí mlh.

Mlžné údolí

Hned na začátku údolí si můžete samozřejmě uložit hru. Následující část ale není příliš těžká, takže je to zbytečné. Pokračujte údolím směrem na východ a po chvilce doběhnete k žebříku, po kterém vylezete o úroveň výš. Na další cestě není kam odbočit, takže se můžete soustředit pouze na samotný boj. Cestou ale nepřehlédněte energetickou bránu, na které je symbol větru. Pokračujte dál a vychutnejte si souboj na lávce, na které vás napadnou tři démoni s dřevěnými tyčemi. Na stezce za touto lávkou si všimněte truhlice schované pod keřem vpravo. Najdete v ní totiž mapu celého údolí.

Nakonec doběhnete k dračímu oltáři, ve kterém získáte další zbraň. Jde o velmi praktický dvojitý meč s dlouhým jílcem. Bude praktické rovnou se s ním vrátit na začátek údolí, kde jste minuli energetickou bránu. Pomocí tohoto meče ji můžete otevřít a uvnitř získat první Nobunagovu sochu.

Vraťte se k dračímu oltáři a vstupte do lesa plného mlhy. Na tomto místě máte první možnost absolvovat alternativní část hry. Pokud totiž máte dobré vztahy s Kotarem (dostatečně jste ho zahrnuli dárky, které ho potěšily), zahrajete si poprvé za jinou postavu než Jubeie. V lese narazíte na několik rozcestí, u kterých vám mapa nepomůže. Pokud nejste s Kotarem úplně zadobře, u každého rozcestí bude roj much, které vám po rozehnání pomocí zbraně ukáží správnou cestu. Je-li ale Kotaro vaším přítelem, na rozcestí žádné roje much neuvidíte. Po minutí několika rozcestí Jubei prohlásí, že se ztratil, a na začátku údolí se objeví Kotaro, který mu přichází na pomoc.

Kotaro

Jako Kotaro budete moci otvírat šedé truhlice, se kterými si Jubei nevěděl rady. V první z nich najdete modrý náhrdelník, který Kotarovi umožní absorbovat duše stejně jako Jubei. Doporučujeme vám nepolevovat v jejich sbírání, protože nasbírané duše potom budete moci předat Jubeiovi. Na konci římsy vyskočte o úroveň výš a probojujte se až k další šedé truhlici, ve které najdete červenou jehlici. Ta je stejně jako náhrdelník velmi důležitá. Pokračujte až k lávce, u které tentokrát uvidíte zářící červený kruh. Použijte na něj červenou jehlici a kruh se aktivuje.

Nyní můžete vstoupit do kruhu a teleportovat se do podzemí. Objevíte se ve světě duchů, kde budete muset nejprve pobít všechny protivníky v jeskyni. Až po smrti posledního z nich se aktivují dvě brány. Jedna vede zpět na povrch a ta druhá hlouběji do podzemí. Pokračujte tedy v cestě směrem dolů, protože až na té nejnižší úrovni získáte předměty, kvůli kterým celou tuto strastiplnou cestu podnikáte. Jde o červenou hůlku, modrou jehlici a nové nože pro Kotara. Po sebrání těchto předmětů použijte bránu, kterou se dostanete zpět na povrch. Běžte dál a doběhněte až k zrcadlu vedle dračího oltáře. Zde si pro jistotu uložte hru.

Dál budete pokračovat cestou, která je pro Jubeie nepřístupná. Kotaro totiž může vyskočit na skálu, kterou vidíte za oltářem. Nad ní teče malá říčka, ve které se poprvé setkáte s podivnými vodními démony. V truhlici na krátkém molu najdete nové brnění, které vám hru s Kotarem o něco ulehčí. Pokračujte dál, až doběhnete k jezírku, u jehož břehu stojí oltář se zrcadlem. Hned vedle něj je podivná socha, která vás nepustí dál do lesa. Budete se tedy muset probít přes jezero až k velké dřevěné bráně, za kterou najdete modrý zářící kruh. Na něj musíte samozřejmě použít modrou jehlici, kterou aktivujete vstup do modrého světa duchů.

Použijte tuto tajemnou bránu a v podzemí postupujte stejně jako v předchozím případě. Tentokrát vás zde ale čekají o něco těžší protivníci, takže vám tentokrát postup směrem dolů zabere trochu více času. V nejnižší jeskyni najdete na zemi zářící modrou hůlku, která je stejně jako v červeném podzemí vaším hlavním cílem. Po jejím sebrání se teleportujte zpět na povrch a běžte k podivné soše vedle zrcadla. Použijte na ni obě hůlky ze světa duchů a socha se zasune do země. Nyní si opět uložte hru, protože vás za chvilku čeká souboj s dalším démonem. Pak už se jen stačí probojovat lesem k Jubeiovi a hra za Kotara končí.

Jako Jubei pokračujte lesem směrem na sever a po pár krocích vás čeká dlouhá animace. Připravte se na druhý souboj s Gingamphattsem, kterého jste již jednou porazili ve zlatém dole. Tentokrát ale bude souboj probíhat trochu jinak. Ginga bude útočit v delších sériích (po jeho úderech zůstávejte déle v krytu) a místo skákání občas zaběhne do lesa. V takové situaci sledujte listí, které vám oznámí místo, z nějž na vás vyběhne. Když jste dost blízko, můžete se ho pokusit při přebíhání cesty seknout. Každopádně se do něj pokuste hned na začátku nahustit maximum magických útoků, kterých jste schopni (vystřídejte všechny své zbraně). Pokud máte dostatečně vylepšenou jednu ze zbraní, neměl by pro vás při troše cviku a opatrnosti znamenat Gingamphatts žádný velký problém.

Po definitivní Gingamphattsově smrti najdete na zemi druhou Nobunagovu sochu. Seberte ji a pokračujte k jezírku. Odtud jděte směrem na východ a vyběhněte po schodech ke Kotarovi, kterému můžete dát pár dárků. Na pozadí uvidíte zářící energetickou bránu. Jejím elementem je hrom, takže ji otevřete pomocí meče Buraitou. V malém výklenku za ní najdete poslední Nobunagovu sochu. Vraťte se k jezírku a probojujte se k bráně na jeho severním konci. Na druhé straně nejprve běžte co nejvíce na západ a objevíte truhlici, na které budete muset nejprve rozluštit klasický hlavolam. Nejprve posuňte levý sloupec dolů a potom prostřední řádek doleva. Z truhlice získáte svitek umožňující vám použít ničivé kombo s mečem Senpumaru.

Nyní je načase použít tři Nobunagovy sochy. Vejděte do velké místnosti s bodci na stranách a v její severní stěně uvidíte zvláštní ovládací panel. Zatáhněte za páku vlevo a na obrazovce se na chvilku objeví obraz tří soch. Zapamatujte si jejich pozice a potom všechny tři Nobunagovy sochy umístěte na stojany v pořadí, v jakém byly vidět na obrazovce. Pořadí se bohužel mění, takže vám s ním bohužel nepomůžeme. Pokud je umístíte správně, stěna se odsune a vy mů-

žete pokračovat dál směrem na sever. V první velké jeskyni budete muset porazit několik bojovníků s dřevěnými tyčemi. Podstatně horší to ale bude v následující místnosti, ve které budete muset bojovat s podivnou příšerou, která má několik chapadel a je podporována ještěrčími bojovníky.

Pokračujte dál směrem na sever a najdete zrcadlo, u kterého bude jako vždy vhodné uložit si hru. Za dveřmi vlevo vás totiž čeká souboj s Jujudormah, která je dalším démonem stojícím vám v cestě. Stejně jako ve všech předchozích velkých soubojích vám doporučujeme nejprve na ni použít všechny magické útoky, které démonům ubírají spoustu života. Asi vám nemusíme připomínat, že je dobré použít všechny tři zbraně, protože mají nezávislé zásoby magie. Až vám ovšem magie dojde, bude to o něco horší. Pokud vám totiž žádný z vašich přátel nepřijde na pomoc, dokáže vám Jujudormah pořádně zatopit. V takovém případě se pokuste doplnit magii kouzelným lektvarem nebo použít velmi účinné ohnivé šípy. Když vám ale přijde někdo z přátel pomoci, tak využijte odpoutání její pozornosti a stále ji napadejte zezadu.

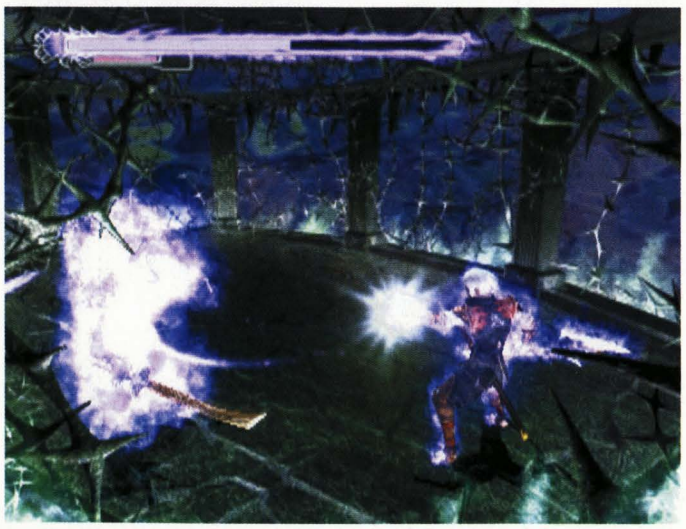
Až Jujudormah zemře, získáte Honesty Orb a přepínačem, který byl skryt za Nobunagovým obrazem, si otevřete cestu do jeskyně vedoucí směrem na sever. Vejděte do ní a po pár krocích se za vámi dveře opět zabouchnou. Horší ale je, že do jeskyně začne pronikat plyn a vy musíte co nejrychleji doběhnout na její konec. Zde Jubei seskočí do moře a doplave do jeskyně se zrcadlem a zvláštním dopravním prostředkem, který je zakotven kousek od něj. Ze svitku v truhlici se dozvíte o věštbě, kterou během chvilky proměníte ve skutečnost. Naskočte tedy na mechanického delfína a vychutnejte si krásnou následující animaci.

Posvátné sídlo rodu Oni

Po moři se dostanete na pláž ostrova, který je normální lodí nedosažitelný. Místo kochání se krásnou přírodou vás však čeká druhý souboj s Gogandantessem, který ale opět nepůjde zabít. Tentokrát ho sice můžete občas zasáhnout, ale k ničemu to nebude. Stejně jako minule se tedy věnujte hlavně obraně a pokuste se na něj občas zaútočit. A jaký by to byl souboj s tímto mistrem meče, aby vás z něj nedostala Oyu. Tentokrát sice nikam neutečete, ale souboj přežijete. Po vašem ošetření bude následovat hra za Oyo.

Oyu

Ocitáte se uvnitř posvátného sídla a před vámi je dračí oltář obehnaný plotem. Zatím si ho nevšímejte a běžte směrem za něj. Po chvilce doběhnete do obrovského sálu s několika sochami, ve kterém na vás u vzdálenější stěny zaútočí dva bojovníci s tyčemi. Oyu je ale naštěstí velmi rychlá a pokud použijete magii jejího meče, dostanete ze svých protivníků velké množství duší. Po zabití těchto dvou bojovníků otevřete truhlici v rohu a seberte z ní podivný kovový předmět. S ním se probijte zpět do vstupní haly a použijte ho na branku před dračím oltářem. Ta se otevře a v hale se rozsvítí modrá světla nad dříve nepřístupnými dveřmi. Nyní jsou tedy odemčené a vy můžete pokračovat ve zkoumání paláce.



Za dveřmi u oltáře se zrcadlem najdete pouze jednu místnost, ve které kromě několika ještěrčích bojovníků a nádobky s magickým lektvarem nenajdete nic zajímavého. Pokračujte tedy do druhých dveří, kterými projdete do dlouhé chodby. Probojujte se až do místnosti s malým bazénem a spoustou rytířů. Pobijte je a z truhlice u vstupních dveří získáte mapu horní části sídla. V severovýchodním rohu místnosti potom najdete medicínu, kterou určitě nepohrdnete.

Pokračujte dál a následující chodbou se probojujte do čtvercové místnosti se skleněnou podlahou. Tou budou nahoru proskakovat vodní démoni, které naštěstí můžete zabít jedinou ranou. Až jich pobijete dost, zpřístupní se vám žebřík v severní části místnosti. Po něm slezete do chodby s prosklenou stěnou, kterou můžete pozorovat krásy podmořského světa. Na kochání ale opět nebude čas, protože vás napadne větší množství ještěrčích bojovníků. Vaším hlavním cílem bude ale potvora s chapadly, která na vás bude opět vypouštět koule s jedovatým plynem. Až ji zabijete a kolem nastane klid, můžete v truhlici opodál sebrat starou minci. Potom jděte k záři na stěně a vejděte do ní.

Tajemná brána vede na most, který nápadně připomíná páteř. Pokračujte po něm dál a cestou pobijte všechny protivníky, kteří se vám postaví do cesty. Na druhém konci mostu seberte v truhlici nový meč a u zrcadla si uložte hru. Potom pokračujte dál a vejděte do rozlehlé ledové jeskyně. Do té nejprve seskočí žlutý býk, se kterým si určitě snadno poradíte. Po jeho smrti ale do jeskyně seskočí červený býk, který je velmi nepříjemným soupeřem. Používá totiž celé série útoků, které vás pořádně rozhodí. Rozhodně nezapomínejte neustále aktivovat magickou vlastnost vašeho meče, protože z něj díky ní vytáhnete spoustu žlutých duší. Také se pokuste vyházet na něj všechny své nože, protože nemá smysl šetřit si je na později. Po jeho smrti konečně získáte magickou flétnu, která je vaším hlavním cílem. S ní se probijte stejnou cestou zpět na pláž, kde ji předáte Jubeiovi. Tím hra za Oyu končí.

S Jubeiem vstupte do posvátného sídla a ve vstupní hale běžte rovnou k dračímu oltáři. Strčte dlaň dovnitř drakovy tlamy a získejte tak poslední magickou zbraň, kterou je obrovské kladivo. Dál pokračujte dveřmi vedoucími na východ. Bohužel vás zde čekají o něco nepříjemnější protivníci než při předchozí návštěvě Oyu. Nakonec se ale určitě probojujete až ke vstupu na kostěný most. Opět se zde utkáte s podivným tvorem, kterému budete muset postupně usekat chapadla. Po jeho smrti si vezměte do ruky kladivo a pomocí něj rozbijte energetickou bránu. Za ní najdete další

potvoru s chapadly, které se budete muset samozřejmě zbavit. Potom seberte klíč ležící uprostřed místnosti a vylezte po žebříku do místnosti s bazénkem. Jde o zkratku, která vám ušetří trochu času.

Běžte zpět do vstupní haly a pokračujte dál dveřmi u oltáře se zrcadlem. Dostanete se do místnosti s výtahem, který ale nevypadá příliš provozuschopně. Až pobijete všechny protivníky v místnosti, tak běžte do výklenku, v jehož horní části vidíte velký větrák. Vezměte si do ruky Senpumaru a použijte magický útok, kterým vytvoříte malé tornádo. To roztočí větrák a vy musíte rychle běžet na výtah, kterým sjedete do podzemí.

Dostáváte se do velké haly plné strojů. Kousek od výtahu najdete mapu této části sídla. Jak se můžete velmi rychle přesvědčit, není podzemí příliš rozsáhlé. Pokračujte směrem na sever a projděte dveřmi do místnosti s pracujícími roboty. Pokud si s nimi chcete zabojovat, stačí na ně zaútočit. Když je ale nenapadnete, nebudou si vás všímat. Každopádně vaším hlavním cílem je velká červená truhla, kterou můžete otevřít pouze po rozluštění dalšího hlavolamu. Stačí posunout horní řádek doprava, prostřední sloupec dolů a spodní řádek doleva. Tím dáte dohromady kruh a z otevřené truhlice získáte pušku.

Hned vedle truhly vidíte žebřík, po kterém musíte vylézt na ochoz nad místností. Přeběhněte po něm až na jeho druhý konec, kde slezete po dalším žebříku zpět na zem. Projděte dveřmi do malé místnosti, ve které vidíte velký ovládací pult. Použijte ho a budete si muset vyzkoušet další hlavolam. Tentokrát bude muset být součet všech řádků, sloupců i úhlopříček 34. Problematické jsou ale jen rohy, do kterých patří po směru hodinových ručiček od pravého horního rohu čísla 4, 16, 13 a 1. Po správném umístění čísel získáte zlatý klíč, se kterým se musíte vrátit do první místnosti podzemí. Zde vylezte po žebříku na malou plošinku a použijte zlatý klíč na zámek před vámi. Tím zastavíte všechny stroje a můžete přeskákat po bednách na druhou stranu místnosti. Zde použijte klíč s kruhovým symbolem a dostanete se k velké soše, před kterou je panel s dalším hlavolamem. Tentokrát je váš úkol velmi jednoduchý. Stačí desky dole uspořádat tak, aby odpovídaly vzoru v horní části panelu. Potom jednoduše vstupte do aktivované brány, kterou se dostanete rovnou do hradu Gifu.

Hrad Gifu

Ocitáte se na střeše vysoké věže a vaším prvním úkolem bude najít branku vedoucí dovnitř. Potom oběhněte zvon a slezte po žebříku na ochoz vedoucí věží směrem dolů. Hned na jeho začátku ale budete muset rozlousknout velmi zajímavý hlavolam, který je o něco těžší než všechny předešlé. Posuňte pravý sloupec dolů, spodní řádek doleva, levý sloupec nahoru, horního řádek doprava, levý sloupec dolů a nakonec spodní řádek doprava. Díky tomuto krkolomnému postupu získáte talisman. Pak se probijte po ochozu až dolů a u oltáře se zrcadlem si můžete po delší době opět uložit hru. Nyní vás čeká další z alternativních částí hry. Pokud máte dobré vztahy s Ekeiem, tak budou dveře ven zamčené a vy budete dál pokračovat jako Ekei.

Ekei

Začínáte za zamčenými dveřmi a můžete pokračovat pouze směrem doleva. V zastřešené chodbě seberte v první truhlici mapu této části hradu a v šedé truhlici žlutý náhrdelník, který vám umožní sbírání duší. Pokračujte dál a probijte se až ke kamenné zdi, u které najdete truhlici s višňovým klíčem. Seberte ho a pokračujte dál bránou, která vede do vám již známé části hradu. Probijte se až k hlavnímu vchodu a uvnitř pokračujte do místnosti na sever od vstupní haly.

Dveře v západní stěně otevřete pomocí višňového klíče. V místnosti za nimi najdete několik truhlic se zajímavými předměty. Nejdůležitější je truhlice s klíčem, na kterém je znak půlměsíce. V šedé truhlici potom najdete Nich Protector a na poslední truhlici budete muset rozlousknout jednoduchý hlavolam. Nejprve posuňte prostřední řádek doprava, potom levý sloupec dolů a nakonec horní řádek doleva. Uvnitř najdete drahokam rozšiřující maximální Jubeiovu zásobu magické energie.

Vraťte se do východní části hradu a hned na prvním můstku odbočte k zamčeným dveřím, které odemknete klíčem se znakem půlměsíce. Pokračujte přímo na jih a proběhněte několik lokací, až doběhnete k obrovskému vodopádu. Ve výklenku za ním najdete truhlici, ve které je velmi účinná halapartna. Jděte dál a doběhněte až do malého domku, v jehož přízemí je zakotvená loďka. Před jejím použitím si ale raději uložte hru, protože vás čeká nelehký souboj. Pokud jste dušević připraveni na dalšího červeného býka, seběhněte po schodech dolů a přeplavte se na loďce přes malé jezero. V domě na druhé straně budete bojovat s velkým červeným býkem, jehož sekera vám zřejmě bude opět dělat starosti. Nejprve na něj vyházejte všechny střely a potom se na něj vrhněte. Až padne mrtev, zůstane po něm hadí klíč. Seberte ho a vraťte se k Jubeiovi, kterému nyní můžete odemknout.

Pokud jdou dveře z věže normálně otevřít, budete o hru za Ekeie ochuzeni. Po vyběhnutí na dřevěný můstek pokračujte nejdříve směrem doprava, kde narazíte na energetickou bránu s elementem hromu. Udeřte do ní mečem Buraitou a projděte dovnitř. Jak vidíte, v místnosti je zelený zářící kruh označující vstup do zeleného světa duchů. Použijte na něj zelenou jehlici a vstupte dovnitř. Hned na počátku vás musíme upozornit, že absolvování tohoto světa duchů není povinné. Jde totiž o zatím asi nejtěžší zkoušku vašeho bojového umění a pokud se vám nebude dařit probít se až do desáté jeskyně,

mohlo by vás to docela frustrovat. Odměna za dokončení je ovšem velmi lákavá. V desáté jeskyni totiž najdete truhlici s purpurovým náhrdelníkem, který snižuje spotřebu magie při magických útocích. Snížení je opravdu značné, takže to alespoň několikrát zkuste, než toto dobrodružství definitivně zavrhnete.

Dál pokračujte po dřevěném můstku na druhou stranu a v zastřešené chodbě seberte v truhlici mapu této části hradu. Jděte dál a dostanete se na další dřevěné můstky vedoucí těsně nad vodní hladinou. Tentokrát vás zde nebudou obtěžovat vodní démoni, nýbrž klasičtí suchozemští protivníci. Probijte se až na nejsevernější část můstku, kde uvidíte bránu v kamenné zdi. Až pobijete všechny protivníky kolem, otevřete truhlici hned vedle brány. Najdete v ní klíč, který budete za chvilku potřebovat. Potom odemkněte bránu a projděte do vám již známé části hradu.

Zde si nejprve zabojujte na prostranství před hlavní bránou. Z protivníků zde totiž dostanete poměrně dost žlutých duší, takže si můžete docela slušně doplnit zdraví. Potom projděte hlavním vstupem dovnitř a probijte se do první místnosti za vstupní halou. Až ji vyčistíte od otravných démonů, tak si pomocí višňového klíče odemkněte dveře vedoucí směrem na východ. V místnosti najdete několik truhlic, ve kterých jsou velmi zajímavé věci. Nejdůležitější je klíč se symbolem půlměsíce, kvůli kterému sem vlastně jdete. Druhá truhlice je zamčená a pokud ji chcete otevřít, musíte rozlousknout jednoduchý hlavolam. Nejprve posuňte prostřední řádek doprava, potom levý sloupec dolů a nakonec horní řádek doleva. Tím získáte drahokam rozšiřující vaší maximální zásobu magické energie.

Vyběhněte z místnosti ven a pokračujte směrem na sever. Doběhněte až ke schodišti, které vede do prvního patra, a probojujte se do malé místnosti, ve které je energetická stěna žluté barvy. Udeřte do ní svým ohromným kladivem a dostanete se do ještě menší místnůstky. Zde najdete truhlu jištěnou o něco složitějším hlavolamem. Po jeho vyluštění získáte svitek umožňující vám používat speciální úder kladivem. Ten se vám bude hodit hlavně v bitvách, ve kterých se dostanete do beznadějného obklíčení. U severní stěny je schována další truhlice, ve které je dávka tradiční medicíny.

Nyní se můžete vrátit do části hradu, ve které jste začínali. Na prvním dřevěném můstku odbočte k zamčeným dveřím a odemkněte je pomocí klíče se symbolem půlměsíce. Dostanete se tak na další můstek, kde budete mít možnost volby. Pokud budete pokračovat přímo na jih, tak se dostanete do části hradu, kde nyní nenajdete nic důležitého. Je tedy čistě na vás, jestli si dobrovolně zabojujete. Doporučujeme vám ale jít rovnou k energetické bariéře, kterou odstraníte pomocí svého ledového kopí. Uvnitř najdete truhlici s vydlabanou tykví a bránu vedoucí do jeskyně

démonů, ve které si můžete zahrát za Magoichiho.

Magoichi

Tato alternativní část hry bude velmi krátká a jednoduchá. Po vstupu do jeskyně totiž Jubei zachrání Magoichiho pouze za cenu proměny v kámen. Vaším úkolem tedy bude opět ho osvobodit. Z truhlice si vezměte zelený náhrdelník umožňující Magoichimu nasávání duší a začněte s postupem jeskyní. Na jejím konci najdete tubu s kouzelným práškem, který dokáže oživit lidi proměněné v kámen. Cestou zpět vám ale neviditelný nepřítel tubu sebere. Zabijte ho pomocí magického útoku a plamenometu. Nakonec použijte kouzelný prášek na Jubeie.

V podzemí bude vaše cesta velmi přímočará. Hned v první jeskyni najdete truhlici s medicínou. Potom pokračujte směrem doleva a probojujte se několika dalšími jeskyněmi až k padacímu mostu. U něj vás čeká velká bitva, ve které budete bojovat s ještěrčími bojovníky a zelenou potvorou s chapadly. Až všechny pobijete, tak běžte k ovládacímu panelu, který najdete nalevo od mostu, a zatáhněte na něm za velkou páku. Tou aktivujete mechanismus pohybující mostem a ten se spojí. Nyní po něm můžete v klidu přeběhnout na druhou stranu.

V jeskyni za mostem najdete oltář se zrcadlem, u kterého si můžete uložit hru. Kousek od oltáře navíc leží bedna, v které je mapa jeskyně. Jak se můžete sami přesvědčit, žádné velké bloudění vás nečeká. Jeskyně totiž tvoří uzavřený kruh, kterým se musíte jednoduše probít na druhou stranu. Pokračujte tedy v boji a po několika těžších bitkách se dostanete do světlejší části jeskyně, kde leží vedle šedé truhlice pro Magoichiho také červená truhlice, v které je tuba s kouzelným práškem. Ten je nejdůležitějším předmětem, který v tomto jeskynním systému najdete. Pomocí něj totiž můžete oživovat lidi, kteří byli pomocí speciálních střel proměněni v kámen.

Nyní byste se sice mohli vrátit stejnou cestou zpět k bráně vedoucí na povrch, ale zbytečně byste si zašli. Raději běžte dál a za chvilku narazíte na truhlici s hlavolamem. Jde opět o oblíbené sestavování kruhu, který je tvořen čtyřmi kostkami. Spodní řádek posuňte doprava, levý sloupec nahoru, spodní řádek doleva, pravý sloupec nahoru a nakonec levý sloupec dolů. Za správné řešení hlavolamu budete odměněni drahokamem, který zvýší vaši maximální úroveň života. Jděte dál a dostanete se do jeskyně, která je těsně vedle brány vedoucí na povrch. Cestu vám ale blokuje zkamenělý muž, na kterého budete muset

použít kouzelný prášek. Za odměnu od něj dostanete něco pro zdraví. Nyní je čas vrátit se opět na čerstvý vzduch.

Po dřevěném můstku pokračujte směrem na jih a dostanete se k hlubokému jezírku. Přeběhněte podél jeho břehu k brance na druhé straně a projděte dál. V několika následujících lokacích vás čeká spousta protivníků, takže se rozhodně nudit nebudete. Až budete míjet malý kamenný sloup, tak ho rozbijte a seberte medicínu, která z něj vypadne. Nakonec se probijete až do dřevěného domku se zakotvenou loďkou. Použijte ji a přeplavte do protějšího domu. Zde vás po delší době čeká potvora s chapadly, která blokuje cestu dál. Rozsekejte ji na maděru a uvnitř budovy pomocí kouzelného prášku oživte dva muže stojící přede dveřmi. Za nimi je místnost s ovládacím panelem, na kterém budete muset aktivovat bránu vedoucí zpět do posvátného sídla Oni. Stejně jako v předchozím případě stačí seřadit destičky dole podle vzoru v horní části panelu a potom vstoupit do právě aktivované brány.

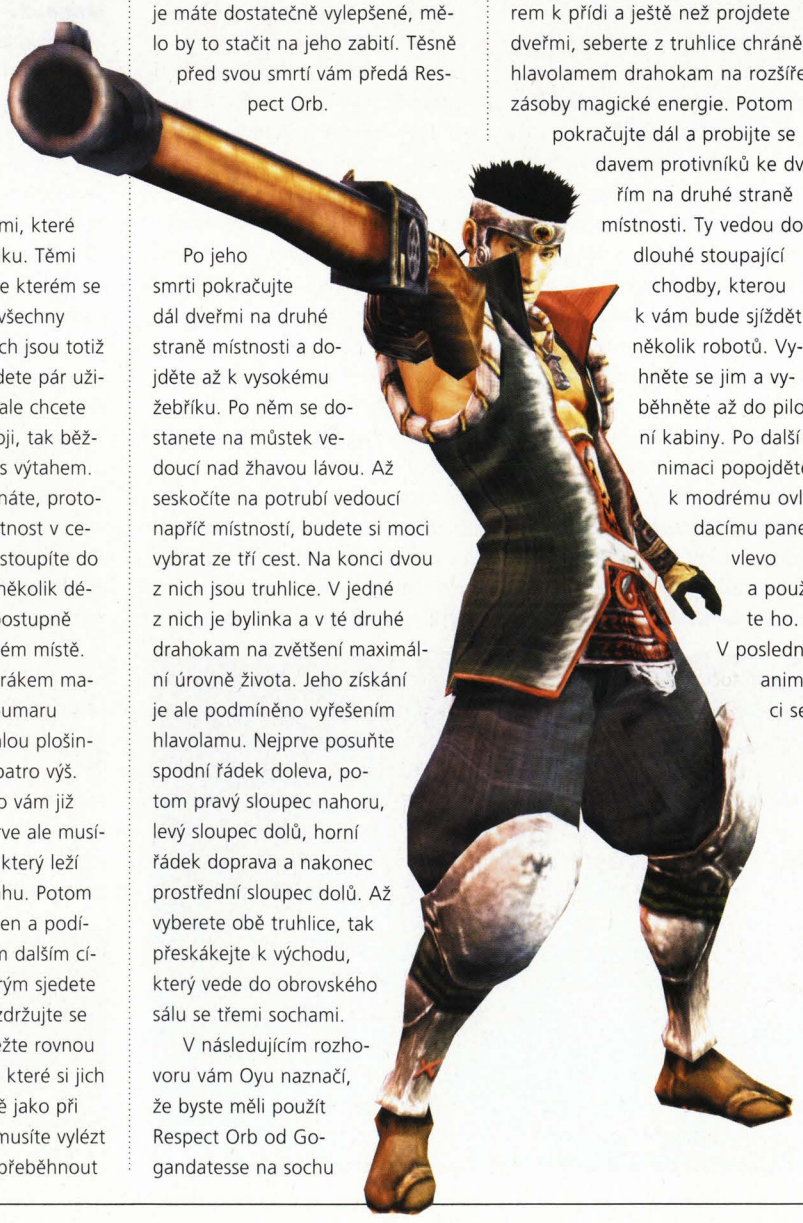
Posvátné sídlo rodu Oni

Vracíte se na ostrov, na kterém si démoni podle svých představ přestavěli posvátné sídlo rodu Oni. Vyběhněte po můstku nahoru a dostanete se do chodby, kterou se musíte probít na její druhý konec a malými dveřmi projdete do místnosti s oltářem. Kromě něj je zde také truhlice s mapou, která se vám bude určitě hodit. Téměř polovinu tohoto patra totiž tvoří bludiště, ve kterém přijde mapa vždycky vhod. Pokračujte dál a v následující velké místnosti vás čeká souboj s několika velkými démony, kteří se umí svou tyčí opravdu ohánět.

Cesta dál vede dveřmi, které najdete v malém výklenku. Těmi vstoupíte do bludiště, ve kterém se vyplatí projít postupně všechny chodby. Na jejich koncích jsou totiž truhlice, ve kterých najdete pár užitečných věcí. Pokud se ale chcete vyhnout zbytečnému boji, tak běžte rovnou do místnosti s výtahem. Na mapě ji snadno poznáte, protože je to jediná větší místnost v celém bludišti. Než ale nastoupíte do výtahu, musíte porazit několik démonů, kteří se budou postupně objevovat stále na stejném místě. Potom použijte pod větrákem magický útok vašeho Senpumaru a můžete si vlézt na malou plošinku, která vás vyveze o patro výš.

Nyní se dostáváte do vám již známé části sídla. Nejprve ale musíte sebrat šarlatový klíč, který leží na zemi kousek od výtahu. Potom vyběhněte z místnosti ven a podívejte se na mapu. Vaším dalším cílem je druhý výtah, kterým sjedete do haly plné strojů. Nezdržujte se bojem s lukostřelci a běžte rovnou do severní místnosti, ve které si jich užijete do sytosti. Stejně jako při vaší poslední návštěvě musíte vylézt po žebříku na ochoz a přeběhnout po něm až k žebříku u východní stěny. Zde najdete dveře, jimiž projdete do místnosti s podivnými dveřmi. Je na nich jakási tvář, které chybí jedno oko. Použijte na ně šarlatový klíč a čeká vás delší animace zakončená sérií výbuchů.

Nacházíte se v cele, jejíž stěna byla naštěstí zničena výbuchem. Vyběhněte na chodbu a u oltáře se zrcadlem si uložte hru. Potom pokračujte do jediných dveří v chodbě a po další dlouhé animaci vás čeká poslední souboj s Gogandatessem. Tentokrát mu ale budete rovnocenným protivníkem, protože hned na začátku můžete zahrát na posvátnou flétnu. Tou zničíte jeho neproniknutelný štít a můžete se do něj konečně pustit. Použijte magické útoky všech svých zbraní a pokud je máte dostatečně vylepšené, mělo by to stačit na jeho zabití. Těsně před svou smrtí vám předá Respect Orb.



Po jeho smrti pokračujte dál dveřmi na druhé straně místnosti a dojděte až k vysokému žebříku. Po něm se dostanete na můstek vedoucí nad žhavou lávou. Až seskočíte na potrubí vedoucí napříč místností, budete si moci vybrat ze tří cest. Na konci dvou z nich jsou truhlice. V jedné z nich je bylinka a v té druhé drahokam na zvětšení maximální úrovně života. Jeho získání je ale podmíněno vyřešením hlavolamu. Nejprve posuňte spodní řádek doleva, potom pravý sloupec nahoru, levý sloupec dolů, horní řádek doprava a nakonec prostřední sloupec dolů. Až vyberete obě truhlice, tak přeskákejte k východu, který vede do obrovského sálu se třemi sochami.

V následujícím rozhovoru vám Oyu naznačí, že byste měli použít Respect Orb od Gogandatesse na sochu uprostřed sálu. Udělejte to a vychutnejte si další skvělou animaci, po které začne děj nabírat pořádný spád. Stojíte v malé místnosti s velmi zajímavě vypadajícím létajícím strojem. Běžte k němu a začněte si ho prohlížet. Sídlo se ale začne rozpadat a vy nemáte na útěk příliš mnoho času. Budete tedy muset co nejrychleji vytáhnout roletu, která blokuje vaší cestu ven. Točte pravým analogem po směru hodinových ručiček a levým proti směru hodinových ručiček. Budete muset točit oběma najednou, protože jinak to nemáte šanci stihnout. Až bude roleta nahoře, naskočíte s Oyu na létající stroj a vydáte se stíhat obrovskou létající bitevní loď.

Další krátká část hry se odehrává přímo na její palubě. Běžte směrem k přídi a ještě než projdete dveřmi, seberte z truhlice chráněné hlavolamem drahokam na rozšíření zásoby magické energie. Potom pokračujte dál a probijte se davem protivníků ke dveřím na druhé straně místnosti. Ty vedou do dlouhé stoupající chodby, kterou k vám bude sjíždět několik robotů. Vyhněte se jim a vyběhněte až do pilotní kabiny. Po další animaci popojděte k modrému ovládacímu panelu vlevo a použijte ho. V poslední animaci se

dostanete trochu krkolomným způsobem zpět na hrad Gifu.

Hrad Gifu

Blíží se konec hry a vy se naposledy vracíte do tohoto hradu, ve kterém se nakonec utkáte se samotným Nobunagou. Dostat se k němu ale nebude vůbec jednoduché. Vyběhněte až na horní ochoz věže, po kterém musíte doběhnout až k velkým dvoukřídlým dveřím. Pojděte dovnitř a po krátké bitce otevřete truhlici, ve které najdete purpurovou jehlici. Potom vyběhněte po schodišti v zadní části místnosti až na střechu, kde už na vás čeká obrovská létající koule. Pokud jste netrpěliví, tak se do ní můžete pustit větrnou magií, která na ni platí nejlépe. Rozumný bude ale pomalejší postup, při kterém nejprve pobijete všechny malé koule, které vás budou postupně napadat. Až zabijete poslední z nich, velká koule na vás sama zaútočí. Nyní je čas, použít na ni jakoukoliv magii. Po její smrti seberte zlatou šupinu a použijte ji na zářící sochu ryby. Tím si otevřete cestu přes velmi podivný most.

Seběhněte zpět na ochoz a pokračujte k mostu. Těsně před ním jsou dveře, za kterými najdete vstup do purpurového světa duchů. Pokud do něj chcete vstoupit, musíte na něj použít purpurovou jehlici. Nejprve vám ale doporučujeme přeběhnout most a uložit si hru. Také si zde můžete doplnit magii, která se vám bude rozhodně hodit. Absolvování purpurového světa duchů ale není povinné, takže se do něj vracet nemusíte. Odměna je ale stejně jako u zeleného světa duchů velmi lákavá. V poslední úrovni totiž získáte meč Rekka Ken, který je nejsilnější zbraní ve hře. Pokud se tedy k jeho získání odhodláte, nezapomeňte po jeho sebrání prozkoumat štěrbinu, kterou svým zabodnutím vytvořil. Tou totiž můžete prolézt do další úrovně, ve které je několik truhlic se zajímavým obsahem.

Po absolvování purpurového světa duchů je před vámi několik posledních soubojů hry. Přeběhněte tedy přes uvolněný most a dostanete se do kruhové věže, která je Nobunagovým sídlem. Před dalším soubojem si ale nejdříve doplňte magickou energii u studny vedle zrcadla. Teprve potom běžte k žebříku, po kterém vylezete o patro výš. Zde už na vás čeká třetí souboj s Gingaphattsem, který vám tentokrát asi bude trochu trvat. Naštěstí byste měli mít všechny čtyři zbraně vylepšené na maximální úroveň, takže se mu budete mít s čím postavit. Pusťte se do něj magickými útoky a včas nasávejte duše, které z něj vyletí. Mezi nimi bude spousta modrých, které vám magickou energii opět doplní. Ve druhé části souboje se ale Gingaphatts rozdělí na chodící a létající část. Je v podstatě jedno, na kterou část budete útočit. Nakonec vám stejně podlehne a vy z jeho kladiva získáte Strength Orb.

Slezte po žebříku zpět o patro níž a nezapomeňte si doplnit magickou energii. Čeká vás poslední souboj hry, tak si pro jistotu uložte hru. Pokud jste psychicky připraveni, tak obejděte široký sloup uprostřed věže a v jeho zadní části objevíte dveře. Do sloupu vedle nich vložte Strength Orb a dveře se otevřou. Po krátké animaci začne souboj se samotným Nobunagou. Nejprve s vámi bude bojovat klasicky na zemi. Použijte na něj několik magických útoků a za chvilku ho donutíte vzlétnout. Od této chvíle bude střídat všechny elementy (sledujte barvu pěti zářících koulí, které má na svém těle). Každý element má nějaké specifické útoky, kterým se budete muset naučit vyhýbat. Kromě obrany ale nesmíte zapomínat ani na útok. Velmi dobře se za letu zasahuje elementem vzduchu. Ostatní zbraně ale můžete použít pouze ve chvíli, kdy útočí blíže zemi.

Nobunagovou smrtí ale hra nekončí. Posledním protivníkem hry totiž bude zlatá socha, která byla oživena pěti koulemi z Nobunagova těla. Vaší jedinou zbraní budou energetické střely, které budou automaticky mířit na jednu z pěti koulí. Dvě jsou umístěny na nohou, dvě na rukou a poslední je přímo na hlavě. Zpočátku na vás bude socha používat vždy jen jeden ze svých několika útoků. Těm je naštěstí velmi jednoduché se vyhnout, takže jde jen o rychlost vaší reakce. Pokud ale zbývají poslední dvě koule, začne jít do tuhého. Socha začne útoky kombinovat a vy nedostanete téměř žádný prostor na střelbu. Při útěku před létajícími hlavami ale musíte neustále střílet a pokoušet se sochu zasahovat alespoň jednotlivými střelami. Po jejím zničení vás konečně čeká závěrečná animace.

Jakub Holý

Hitman 2: Silent Assassin

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Io Interactive ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 89/100

Atmosféra, volnost pohybu a kladný hrdina v hlavní roli.

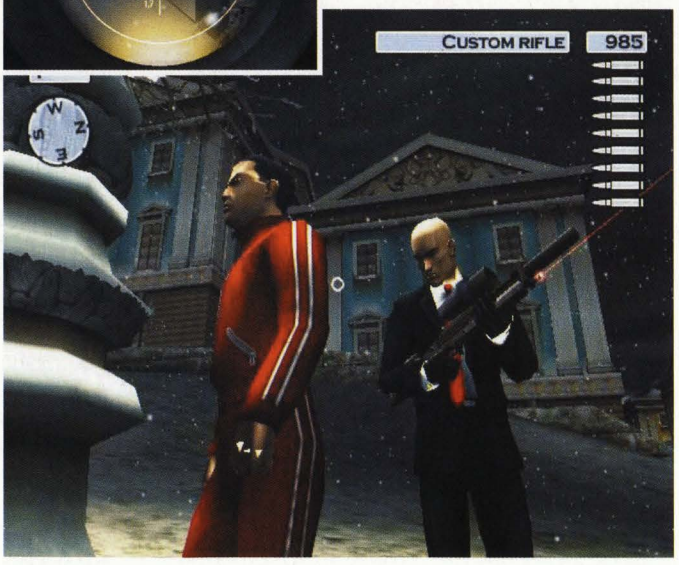
Věřili byste tomu, že při hře na zabijáka je často nejlepší se násilí úplně vyhnout?

Hitman 2 je velmi specifická hra, ve které vždy existuje několik způsobů řešení dané situace. Tím nejjednodušším univerzálním postupem je všechny postřílet a potom v klidu dokončit úkol. Tento způsob nefunguje jen v několika málo misích, ve kterých je nutné po nějakou dobu zabránit vyhlášení poplachu. Pokud ovšem budete vše řešit přímočarým vražděním, připravíte se o spoustu velmi zajímavých řešení, která jsou samotnou podstatou této hry. Náš návod tedy není vyčerpávající. Popisujeme většinou pouze jedno řešení a hledání těch ostatních necháváme na vaší fantazii.

The Gontranno Sanctuary

První mise je pouze cvičná a seznámíte se v ní s ovládáním. Začínáte v chatrči, která stojí vedle kostela. Vyběhněte ven a před sebou uvidíte trosky nějaké zřícené stavby. Vejděte dovnitř a vyzkoušejte si ovládání hry. Po této malé rozcvičce uslyšíte zvonit zvony, které oznamují poledne. Je tedy čas jít se vyzpovídat. Jak můžete vidět na mapě, váš cíl je uvnitř kostela. Do něj se můžete dostat dvěma různými cestami. První vede dveřmi vedle vaší chatrče a ústí přímo v hlavní chrámové lodi. Pokud se ale chcete trochu proběhnout, můžete se dovnitř dostat také hlavním vchodem.

Uvnitř kostela najdete klasickou zpovědnici, do které musíte vstoupit. Po zpovědi následuje animace, ve které je otec Vittorio unesen. Vaším dalším cílem bude doběhnout pro balíček, který nechali únosci u hlavního vchodu (vidíte ho na mapě jako blikající vykřičník). Jednoduše vyběhněte hlavním vchodem ven z kostela a balíček automaticky seberete. Po přečtení dopisu uvnitř vás čeká konečně nějaká akce. Doběhněte do své chatrče a spojte se s agenturou.



Nyní máte k dispozici všechny funkce hry. Zpřístupní se vám inventorář, ve kterém si můžete prohlédnout své krásně zdobené pistole. Venku si vyzkoušejte míření a střelbu na kbelíku, který visí nad studnou. Potom běžte k chatrči na nářadí a pomocí paklíče si ji odemkněte. Uvnitř vidíte úchyty pro všechny zbraně, které budete moci ve hře získat. Zde se tedy budou ukládat a vy si budete moci před každou misí vybrat, které z nich si s sebou vezmete. Už nyní si zde můžete doplnit munici. Na úchytu hned u dveří si také nezapomeňte vzít škrticí drát, který se vám bude určitě hodit. Vyběhněte opět ven a vyzkoušejte si ho na panákovi, který stojí kousek od chatrče. Pokud se cítíte dostatečně obeznámeni s ovládáním hry, stačí zaběhnout do vaší chatrče a na notebooku přijmout zadání nové mise.

Anathema

- Zabijte Dona Guillianiho
- Seberte mu klíč od cely ve sklepě
- Zachraňte otce Vittoria
- Utečte z vily

První ostrá mise hry se odehrává na Sicílii. Vaším hlavním úkolem bude zabít Dona Guillianiho, který zorganizoval únos vašeho přítele otce Vittoria. Na začátku si hlavně rozmyslete, zda chcete do vily proniknout v přestrojení, nebo se dovnitř jednoduše prostřílíte. Vittorio uvnitř stejně není, takže se můžete klidně prozradit.

Pokud se rozhodnete pro přestrojení, běžte k malé modré dodávce, kterou najdete v severovýchodním rohu mapy. Tímto vozem přijel poslíček, který přivezl do vily zásoby jídla. Schovejte se tedy za dveřmi vedoucími na zahradu a čekejte, až se poslíček vrátí pro další bednu s potravinami (sledujte jeho pohyb na mapě). Až se otevřou dveře, tak chvilku počkejte, než se automaticky zavřou. Potom poslíčka zastřelte pistolí s tlumičem a oblékněte si jeho šaty. Všechny svoje pistole schovejte do jedné z přepravek a zvedněte ji. Nyní můžete v klidu projít dovnitř a stráže si vůbec ničeho nevšimnou.

Vaším prvním cílem by měla být garáž, kterou najdete před hlavním vchodem. Najdete zde totiž odstřelovačku, kterou můžete Dona Guillianiho krásně zastřelit při jeho procházce na balkónu (sledujte jeho pozici na mapě). Pokud ale nemáte potřebnou trpělivost, můžete se k němu klidně prostřílet. Prostě vejděte do domu a jednoduše se prostřílejte do prvního patra, ve kterém se vždy pohybuje. Nejčastěji ho najdete v jeho kanceláři, která je v severní části domu. I když ho totiž zastřelíte odstřelovačkou ze skryté pozice, budete se k němu muset dostat pro klíče.

Až z jeho mrtvoly klíče vytáhnete, budete muset seběhnout do sklepa. Ten najdete pod kuchyní, která je ve východní části přízemí. Můžete se tam ale dostat také ze zahrady. U jihovýchodního rohu domu totiž najdete krátké schodiště, které vede přímo do sklepa. Zde uvidíte na mapě malou místnost, která je označena vykřičníkem. To je cela, ve které by měl být držen otec Vittorio. Bohužel je prázdná.

Vaším posledním úkolem je utéct. I v tomto případě si můžete vybrat hned ze dvou možností. Buď utečete po svých, nebo ujedete červeným sportovním vozem, který je zaparkován v garáži před domem. Auto je ale zamčené a vy tedy musíte nejprve najít klíčky. Ty má u sebe Donův bratr, který se potuluje někde po domě. Je to nepřehlédnutelný tlusťoch, kterého nejčastěji najdete za domem u bazénu.

St. Petersburg Stakeout

- Zastřelte bývalého generála KGB
- Nezraňte žádného z ostatních generálů
- Vraťte se zpět do stanice metra

Začínáte na nástupišti stanice metra. Kromě vás se zde ale procházejí ještě dva civilisté, kterých bude lepší se zbavit. Budete totiž pronášet odstřelovačku, která by je na vás upozornila. Samozřejmě se můžete pokusit proklouznout ven nepozorovaně, ale jejich smrt bude jistějším řešením. Až se jich zbavíte, tak běžte ke skříňkám, které jsou umístěny v severní části nástupiště. Najděte skříňku číslo 137 a pomocí paklíče ji odemkněte. Uvnitř najdete odstřelovačku a munici.

S odstřelovačkou v ruce vyběhněte po schodech na chodbu vedoucí z metra. Nad eskalátory uvidíte vlevo schodiště vedoucí do místnosti s dalšími skříňkami. Místnost ale střeží policista se samopalem. Ve vhodný okamžik tedy seběhněte dolů a zastřelte ho. Po chvilce ale dolů sejde další policista, na kterého si budete muset počkat. Až zabijete i toho druhého, můžete si obléct uniformu jednoho z nich. Není to sice perfektní převlek, ale na dálku bude fungovat skvěle.

Z místnosti pokračujte dál dveřmi v severní stěně. V místnosti za nimi pomocí paklíče odemkněte dveře vedoucí do kanalizace. Tou proběhněte až k nejseverozápadnějšímu žebříku (najděte si ho na mapě), po kterém vylezete do nestřežené postranní uličky. Nyní si na mapě v klidu prohlédněte okolí náměstí. Váš cíl se nachází v budově přímo uprostřed (je označena rudou hvězdou). Je ale v místnosti, která je na severozápadní straně budovy. Budete se tedy muset dostat do domu, který je označen vykřičníkem. Z toho budete mít na svůj cíl skvělý výhled.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Směrové šipky doprava a doleva »** Vyklonění do strany
- **Směrové šipky nahoru a dolů »** Přibližování a oddalování
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko »** Odhození předmětu, který máte v ruce
- **Čtvereček »** Schování a vytažení zbraně
- **Trojúhelník »** Inventorář
- **L1 »** Skrčení/plížení
- **L2 »** Běh
- **L3 »** Pomalejší míření
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Nabíjení
- **R3 »** Přepínání pohledu

Nejprve se ale do toho domu budete muset nějak dostat. Jak jsme se už zmínili, váš převlek není dokonalý. Snažte se tedy držet dál od hlídkujících policistů a vše bude v pořádku. Do domu vejděte dveřmi úplně vlevo a běžte chodbou směrem dozadu. Vyběhněte po schodech do třetího nebo čtvrtého patra (potřebujete být dostatečně vysoko) a najděte si okno s výhledem na cílovou budovu. V té velmi snadno identifikujete jediná dvě osvětlená okna, za kterými vidíte místnost s dlouhým stolem. Zaměřte se na jedno z nich optikou své odstřelovačky a začne zdlouhavé identifikování cíle. Správným cílem je bližší ze dvou generálů, kteří sedí u stolu.

Nyní se musíte dostat zpět do stanice metra, ve které tato mise začala. Seběhněte tedy dolů a běžte ke vstupu do kanálu, kterým jste se dostali na ulici. Slezte po žebříku dolů a v klidu doběhněte až na nástupiště, kde už stojí souprava metra. Pak už jen spokojeně sledujte, jak vaše postava odjíždí v závěrečné animaci mise.

Kirov Park Meeting

- Zabijte generála Makarova
- Zabijte Igora Kubaska
- Utečte ve člunu, kterým jste přijeli

V této misi, která se opět odehrává v Petrohradu, budete muset zabít dalšího generála. Tentokrát ale budete muset zároveň zabít také osobu, se kterou se setká. Jde totiž o ruského mafiána Igora Kubaska, který je potenciálně velmi nebezpečný.

Úspěšně splnit misi můžete opět několika způsoby. Každopádně nejprve opatrně vyběhněte po širokém schodišti na ulici a rozhlédněte se. Na protějším chodníku uvidíte hlídkujícího vojáka, který by vás mohl snadno zahlédnout. Počkejte, až se otočí a půjde směrem od vás. Potom ho zastřelte pistolí s tlumičem a jeho tělo odtáhněte mezi velké zelené popelnice opodál. Obléknete si jeho uniformu a mezi popelnicemi najdete připravenou výzbroj. Kromě odstřelovačky Dragunov je zde také pistole s tlumičem a dvě bomby.

Po vyzvednutí výzbroje běžte k poklopu uprostřed ulice a slezte do kanálu. Nyní se budete muset rozhodnout, jak se s misí vypořádáte. Můžete totiž použít buď bomby, které můžete položit pod limuzíny obou cílů, nebo odstřelovačku. Nezajímavá není ani kombinace obou řešení. Položit bombu pod generálovo auto je totiž velmi jednoduché. Skrz kanály doběhněte k nejbližšímu žebříku, nad kterým by měl stát jeho vůz. Vylezte nahoru a položte pod něj bombu rovnou ze žebříku. Tím získáte jistotu, že vám generál nemůže uniknout.

Slezte zpět dolů a běžte až k druhému nejzápadnějšímu žebříku. Vylezte po něm na ulici a kousek na severovýchod od vás uvidíte vysokou věž s vysílačem. Opatrně zabijte vojáka, který ji hlídá, a pomocí paklíče si odemkněte dveře vedoucí k věži.Potom vylezte po

žebříku až na horní plošinu, ze které uvidíte značnou část parku. Nyní si k oku přiložte optiku své odstřelovačky a pozorujte setkání obou svých cílů. Můžou se procházet okolo parku, takže je možná chvilkami neuvidíte. Pokud jste umístili bombu pod generálovo auto, vaším primárním cílem bude Igor Kubasko. Chcete-li ale zastřelit oba, tak si počkejte, až budou v zákrytu. Jakmile totiž jednoho z nich zastřelíte, ten druhý se rozeběhne ke své limuzíně. Když ale jako prvního zastřelíte generála, máte ještě možnost zastřelit Kubaska při nastupování do auta, které vidíte nalevo od zdi parku.

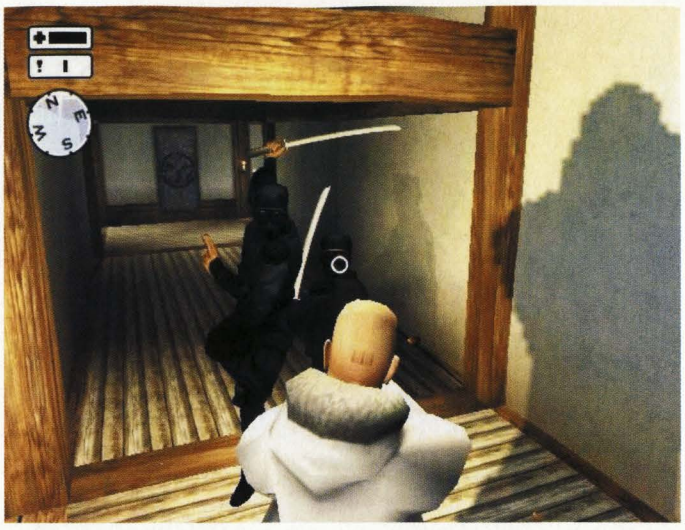
Po zabití obou cílů vás čeká velmi jednoduchý útěk. Slezte z věže zpět na ulici a co nejrychleji doběhněte k žebříku vedoucímu do kanalizace. Tou bezpečně proběhnete až ke člunu, u kterého mise končí.

Tubeway Torpedo

- Vyzvedněte si potřebné vybavení
- Zabijte generála Badačenka
- Zachraňte vyslýchaného agenta
- Explozí si uvolněte cestu do kanalizace a utečte

Tentokrát začínáte v kanalizaci a máte s sebou vybavení z konce minulé mise. Pokud máte odstřelovačku, tak ji radši rovnou zahoďte, protože vám k ničemu nebude. Doběhněte k nejbližšímu žebříku, po kterém vylezete do prostoru nějakého malého vojenského skladiště. To hlídá hned několik vojáků, takže si dávejte pozor už při vylézání na povrch. Některé z nich bude lepší zastřelit pistolí s tlumičem nebo uškrtit drátem. Mezi všemi byste asi neprošli (můžete zkusit zabít jen jednoho a převléci se do jeho uniformy). Vaším prvním cílem v tomto skladišti je malá bedna s vybavením. Na mapě je označena červenou značkou a najdete ji za velkými bednami s nápisem FCK. Po vyzvednutí vybavení vylezte na korbu nákladního auta. To vás odveze na dvůr základny, která je vaším hlavním cílem.

Opatrně vyskočte ven a běžte směrem na východ, kde najdete dveře vedoucí do velké haly. Zlikvidujte hlídkujícího vojáka a pokud na sobě nemáte uniformu, tak jednu najdete v kanceláři, která je v prvním patře. Potom jděte k výtahu, kterým musíte sjet do prvního podzemního patra. Zde už jde opravdu do tuhého, takže vám doporučujeme uložit si hru. Potom si pořádně prohlédněte mapu, na které si musíte všimnout hlavně dvou místností označených vykřičníkem.



Nyní budete muset projít do kontrolní místnosti, aniž byste na sebe nějak upozornili (pokud spustíte poplach, tak vyslýchaného agenta zabijí). Z kontrolní místnosti vyjděte severními dveřmi. Obejděte místnost označenou vykřičníkem a vejděte do ní východními dveřmi. Uvnitř najdete server, který budete muset zničit. Stačí jeden výstřel do zelených kontrolek v jeho spodní části a server je zničen. Tím jste vyřadili všechny bezpečnostní kamery, které jsou na každém rohu.

Pokračujte do jižní části patra, kde je další místnost označená vykřičníkem. Pomocí paklíče si odemkněte dveře a uvnitř najdete důstojnickou uniformu. Převlékněte se do ní a hned budete o něco méně nápadní. Hlavně vám ale umožní bez problémů projít kolem strážného, který sedí u stolu před výtahem. To je totiž jediný způsob, jak se můžete zcela bezpečně dostat do nižšího patra, kde je výslechová místnost.

Opět se podívejte na mapu a uvidíte další místnost označenou vykřičníkem. Dojděte až k jejím dveřím a zbavte se vojáka, který je hlídá (také můžete počkat, až na chvilku odejde do své ubikace). Pomocí paklíče je otevřete a přes tmavé sklo konečně uvidíte, jak generál Badačenko vyslýchá svého vězně. Generála zastřelte přímo skrz sklo a proskočte dovnitř. Osvobozený agent odemkne dveře vedoucí na chodbu a půjde rovnou k výtahu. Vyjeďte společně o patro výš a projděte až do místnosti, ve které je stěna sousedící s kanalizací. Pomocí bomby ji vyhoďte do povětří a doběhněte ke dveřím vedoucím na svobodu.

Invitation to a Party

- Zabijte generála Zupikova
- Najděte jeho kufřík s důležitou dokumentací
- Utečte s kufříkem ke svému člunu

Poslední petrohradská mise se odehrává na německé ambasádě, kde právě probíhá večírek pouze pro zvané. Vaším prvním úkolem tedy bude proniknout nepozorovaně dovnitř. Vyběhněte po schodišti na nábřeží a všimněte si opodál kouřícího číšníka. Uškrťte ho pomocí drátu a oblečte si jeho šaty. Potom si skočte k bedničce s výbavou, kterou s pomocí mapy snadno najdete (je na jih od ambasády). Z té si vezměte hlavně pistoli s tlumičem a náboje. Střelba je totiž mnohem jednodušší a spolehlivější než škrcení drátem.

Nyní běžte k jedné z malých branek, které jsou na mapě označeny vykřičníky. Až nebude v okolí žádný člen ochranky, tak si odemkněte pomocí paklíče a dostanete se do prostoru velvyslanectví. Nejjednodušší cestou dovnitř je tentokrát překvapivě hlavní vchod. Pomalu k němu dojděte (běhání je zde velmi podezřelé) a uvnitř projděte až do velké haly se schodištěm. Dál pokračujte prvními dveřmi vlevo a dostanete se do západního křídla velvyslanectví. Zde už můžete zase klidně pobíhat, protože tuto část velvyslanectví nikdo nehlídá.

Nyní máte klid na přípravu generálovy vraždy. Jak můžete na mapě vidět, v jedné z místností západního křídla právě pilně pracuje jedna uklízečka. Do této místnosti chodí generál v poměrně pravidelných intervalech. Při jedné z jeho pravidelných návštěv ho prostě zastřelte a máte ho z krku. V nejbližší době se po něm nikdo shánět nebude, takže se nemusíte obávat nějakého nečekaného poplachu.

Zbývá tedy dostat se k jeho kufříku. Ten byl odnesen do sejfu, který najdete v západní kanceláři označené vykřičníkem. Sejf ale bez kombinace otevřít nedokážete, takže budete muset provést další taktickou vraždu. Do kanceláře občas zajde velvyslanec a sejf otevře. Počkejte si na něj ve vedlejší místnosti (na stolku zde najdete dva zásobníky do pistole), ve vhodný okamžik vpadněte dovnitř a zastřelte ho. Pokud by sejf nebyl zrovna otevřený, najdete u něj papírek se zapsanou kombinací. Pomocí ní můžete sejf bez problému otevřít. Popadněte hledaný kufřík a v klidu s ním vyjděte z ambasády. Dostat se zpět ke člunu by už měla být hračka.

Tracking Hayamoto

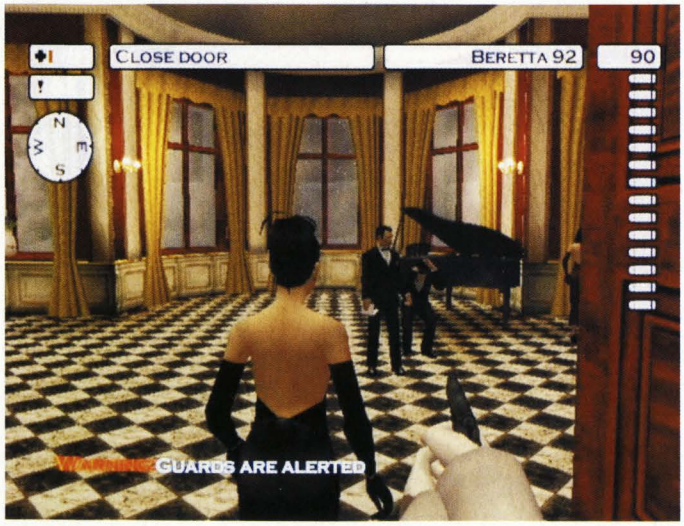
- Zabijte Masahira Hayamota mladšího
- Umístěte do jeho mrtvoly vysílač
- Utečte hlavní branou

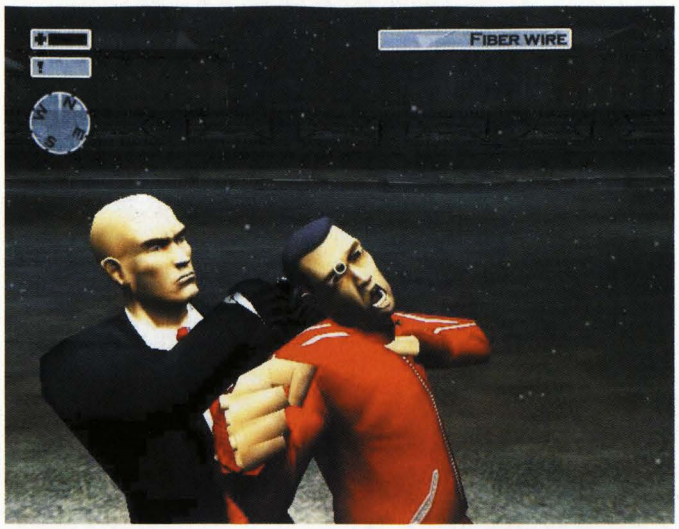
Tato první japonská mise má velmi snadné a elegantní řešení. Vaším úkolem je zabít mladého Hayamota, který je na večeři v opravdu velmi dobře střežené budově. Po jeho smrti musíte navíc do jeho mrtvoly umístit vysílač, který vám umožní vystopovat jeho otce, jehož místo pobytu je neznámé. Oba úkoly ale můžete spojit do jednoho, protože si tím značně usnadníte práci.

Nejprve se ale budete muset dostat do domu. Počkejte, až půjdou strážní na hlavní cestě směrem doleva (nebo je rovnou zastřelte), a potom běžte směrem na východ. Strážný ve dveřích po chvilce zajde dovnitř, takže můžete nezpozorováni doběhnout až ke garážím, které najdete na východním konci domu. Před nimi hlídkuje jediný strážný, se kterým si určitě jako profesionální zabiják snadno poradíte. Potom garáže obejděte a zlikvidujte dalšího strážného, který pomalu obchází malou zadní zahrádku.

Ve východní stěně domu uvidíte dveře, při jejichž otvírání si budete muset dávat pozor (může za nimi stát jeden z členů ochranky). Na chodbě vběhněte prvními dveřmi vpravo do malého skladiště, ve kterém leží na dřevěné bedně ryba Fugu a nůž. Udělat z ryby Fugu smrtící pochoutku není žádný problém, takže otázka způsobu Hayamotovy smrti je vyřešena.

S rybou běžte do kuchyně (pozor na kuchaře, který se naštěstí chodí projít ven) a umístěte ji do jednoho z talířů na velkém stole uprostřed. Do stejného talíře umístěte i vysílač, který vaše oběť při jídle nevědomky polkne. Potom rychle odběhněte do nějaké bezpečné místnosti a na mapě sledujte, jak za vás





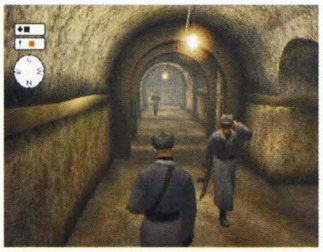
gejša udělá špinavou práci. Po Hayamotově smrti vyběhněte ven a jednoduše doběhněte k hlavní bráně, vedle které jste začínali.

Hidden Valley

- Jakýmkoliv způsobem se dostaňte na druhou stranu údolí

Následující úroveň je trochu zvláštní díky svému jedinému úkolu. Budete se totiž muset proplížit nebo prostřílet poměrně dlouhým údolím, které je plné hlídkujících vojáků a odstřelovačů na věžích. Vše si zde tedy budete muset nejprve pořádně rozmyslet, jinak vás rozstřílejí na hadry. Na první problém narazíte hned na samotném počátku. Po pár krocích směrem na jih se totiž dostanete do zorného pole odstřelovače, který má proklatě dobrou mušku. Asi nejjistějším způsobem, jak se dostat do bezpečí za stěnu velké budovy před vámi, je využít krytu stromů. Jednoduše udržujte mezi vámi a odstřelovačem stále nějaký strom a postupujte směrem na jih. Kryt samozřejmě není stoprocentní, ale s velkou pravděpodobností vám bude stačit.

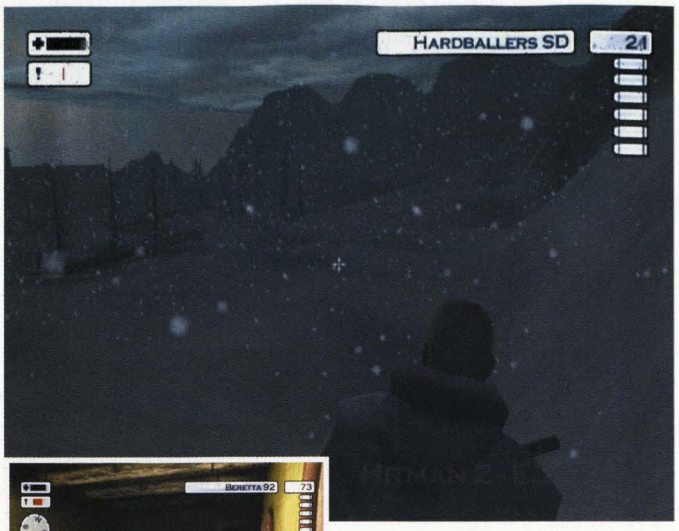
Až budete u stěny budovy, tak pokračujte směrem doleva. Na



mapě vidíte červenou značku, která označuje nějaké vybavení. Jde o kuši se spoustou šípů, která se vám bude rozhodně hodit. Nejprve budete ale muset zastřelit vojáka, který kolem ní obchází. S kuší potom pokračujte do malé stavby, kterou vidíte směrem na jihovýchod. V té najdete šachtu se žebříkem, po kterém můžete slézt do malé místnosti v podzemí. Při slézání se ale stále dívejte pod sebe, protože do místnosti může občas vejít hlídka.

Z malé místnosti se dostanete do dvouproudého silničního tunelu, kterým projíždí oběma směry poměrně dost nákladních aut. Jde o nejjistější cestu na druhý konec údolí. Jen na vás je volba, zda se ho pokusíte proběhnout, nebo se svezete jedním z nákladních vozů. Ty totiž často zastavují a vy můžete v klidu naskočit na korbu. Bohužel je v tunelu spousta hlídek, které auta zastavují a kontrolují. V takové situaci se skrčte a modlete se, ať vás strážní nezahlédnou (před kontrolou také můžete zkusit vyskočit a schovat se opodál).

Na druhém konci tunelu se nepokoušejte vyjet ven v některém z aut. Kontrola na výjezdu je příliš důkladná a na konci tunelu je velmi početná jednotka. Využijte tedy žebříku, který najdete v podobné postranní místnosti jako na začátku tunelu. Po něm vylezete na povrch kousek od dveří na konci údolí. Stačí dát si pozor na odstřelovače kousek od nich a máte vyhráno.



At the Gates
- Poslechněte si zprávu o bezpečnostních systémech hradu
- Proniknete dovnitř bez spuštění poplachu

Další japonská mise přímo navazuje na tu předchozí. Tentokrát ale půjde do tuhého a další postup údolím bude podstatně těžší. Hned na začátku budete muset zlikvidovat vojáky hlídkující v okolí cesty. Sice se kolem nich dá proklouznout, ale bylo by to zbytečně těžké. Radši využijte své tiché kuše a přesnými střelami do hlavy se všech nepohodlných vojáků zbavte.

Až se zpoza skály vlevo vynoří první předsunutá věž, připravte se na souboj s odstřelovačem. Budete se ho muset zbavit, protože jinak by byl váš další postup příliš riskantní. Stejný souboj si zopakujete a dalších pár desítek metrů dál. Napravo od hlavní brány je totiž věž se dvěma odstřelovači, jejichž smrt je zcela nevyhnutelná. Zhruba v těchto místech byste měli převzít zprávu od Diany, které se podařilo sehnat plány bezpečnostních systémů. Podívejte se na mapu a uvidíte dva malé modré kruhy, které označují generátory zásobující proudem detekční paprsky ve všech vstupech do hradu.

Nejprve se budete muset dostat ke generátoru, který je jako jediný umístěn venku (najdete ho u východní stěny hradu). Naštěstí ho hlídá jen jeden voják, se kterým si snadno poradíte. Po jeho likvidaci doběhněte přímo ke generátoru a vypněte ho, čímž vyřadíte paprsky ve všech vchodech do hradu. Dovnitř vstupte hlavní bránou, kterou se dostanete dál nejbezpečněji. Po jejích stranách jsou tajné dveře, které nejsou téměř vidět (jsou vidět na mapě). Projděte těmi vpravo a opatrně vystoupejte po schodišti do chodby nad branou. Kromě vojáků zde narazíte také na několik nindžů, kteří sedí na trámech pod stropem a číhají na nezvané hosty.

Dveřmi pár metrů od schodiště vyběhněte ven a rychle pokračujte ke generátoru napravo od vás. Vypněte ho a vyřaďte tak několik dalších vchodů. Při tom se ale dozvíte o třetím generátoru, jehož pozice není vyznačena na mapě. Naštěstí je nedaleko a cesta k němu není příliš obtížná. Podívejte se přímo na sever a uvidíte cestu stoupající ke dveřím do další široké chodby. Vyběhněte ke dveřím a v chodbě zlikvidujte dva nindži, kteří opět číhají na trámech pod stropem. Po jejich likvidaci doběhněte na konec chodby a vypněte poslední generátor.

Nyní se podívejte na mapu a zjistíte, že jste kousek od svého cíle. Nebuďte ale zbrklí, protože vás stále ještě můžou překvapit vojáci na nádvoří. Opatrně tedy otevřete nejbližší dveře a rozhlédněte se. Pokud je vzduch čistý, tak proběhněte ke vchodu do hlavní obytné části hradu.

Shogun Showdown
- Zabijte Masahira Hayamota
- Najděte raketový naváděcí systém
- Utečte v helikoptéře

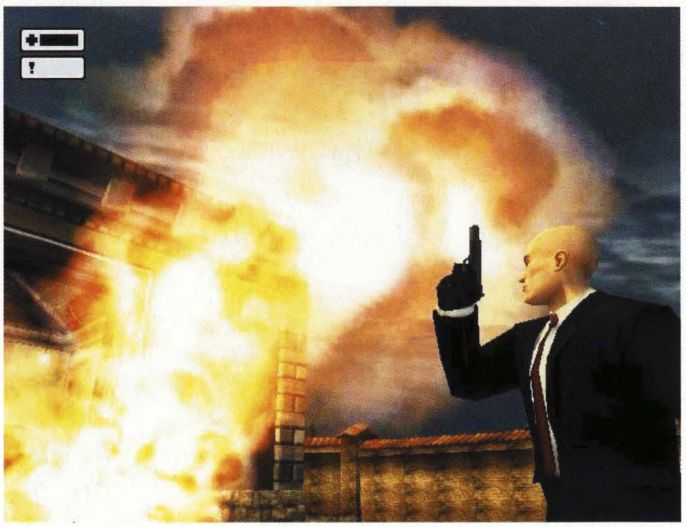
Poslední japonská mise vám dá asi pořádně zabrat. Pokud ji budete chtít projít bez rozsáhlejších čistek, může se stát opravdovou noční můrou. Když vám ale nezáleží na konečném hodnocení, můžete se vcelku snadno celým hradem prostřílet. V takovém případě můžete vyběhnout rovnou na hlavní nádvoří a postřílet všechny hlídkující vojáky, kteří by vám jinak mohli při finálním útěku dělat problémy.

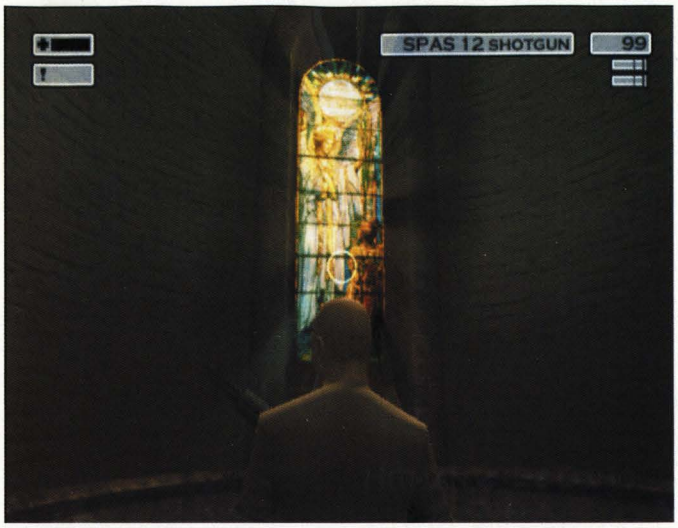
Oba hlavní cíle celého japonského dobrodružství najdete v hlavní obytné věži hradu, která stojí v severovýchodním rohu nádvoří. Ještě před dalším postupem směrem vzhůru ale budete muset najít magnetickou kartu, bez které se nedostanete přes dveře zabezpečené laserovými paprsky. Naštěstí je velmi jednoduše dostupná. Prohlédněte si mapu a v severovýchodní části přízemí (na úrovni přistávací plochy) uvidíte vykřičník v rohu velké místnosti. Ten označuje poličku, na které ji najdete. Pokud si cestou k ní nechcete zastřílet, tak použijte tajné dveře přímo naproti vám (v severní stěně vstupní brány).

Až budete mít kartu v kapse, tak vyběhněte po schodišti do prvního patra. Zde najdete velkou místnost s jediným hlídkujícím vojákem. Při pokusu o přiblížení si dávejte velký pozor na vrzající prkna v podlaze. Stačí jediný špatný pohyb a moment překvapení je nenávratně ztracen. Po likvidaci potenciálně nebezpečného vojáka běžte ke dveřím s červenými paprsky a použijte ovládací panel v jejich levé části. Tím vypnete na pár okamžiků paprsky a můžete projít na hlavní schodiště. Dejte si ale velký pozor na stráže hned za dveřmi.

Vaším prvním cílem by měl být pán hradu. Toho najdete v nejvyšším patře věže, takže nejprve postupujte po schodišti směrem vzhůru. Cestou projdete několik pater, ve kterých není kromě stráží nic zajímavého. Zastavit se musíte až v patře, kde na mapě uvidíte neutrální postavu. Jde o dívku, kterou zná vaše postava z minulosti. Promluvte si s ní a ona vám dá speciální magnetickou kartu, díky které se dostanete do nejvyšších pater věže (normální karta vám zde nestačí). Vyběhněte tedy dvě poslední patra a v tom nejvyšším najdete svůj cíl. Zabijte ho libovolným způsobem a potom se ubraňte útoku jeho osobní stráže. Jde o několik nindžů s meči, které pomocí samopalu snadno zlikvidujete.

Po Hayamotově smrti seberte z jeho mrtvoly další speciální kartu a seběhněte hlavním schodištěm věže až do nejnižšího patra. Zde najdete další paprsky chráněné dveře, za kterými vidíte velkou místnost s Hayamotovou sbírkou nejrůznějších zajímavostí. Deaktivujte paprsky a najděte stojan, na kterém je umístěn raketový naváděcí systém.





Seberte ho a vyběhněte na přistávací plochu, kde na vás od začátku čeká helikoptéra. Doběhněte až k její kabině a nastupte dovnitř.

Basement Killing
- Zabijte Charlie Sidjana
- Vypněte bezpečnostní zařízení hlavního výtahu
- Opusťte přízemí hlavním výtahem

Tentokrát začínáte ve vstupní hale budovy, která je kromě civilního personálu také plná policistů. Pokud u sebe ale nebudete mít žádnou větší zbraň, tak se můžete po hale v klidu pohybovat. Vaše první kroky by měly vést do malé místnosti se skříňkami, kterou najdete v jihovýchodní části budovy. Ještě před vyzvednutím výbavy vám ale doporučujeme zabít policistu, který hlídá v místnosti hned vedle. Oblečte si jeho uniformu a potom ve vedlejší místnosti najděte skříňku číslo 137. Z té si vezměte hlavně kouřovou bombu, která vám pomůže obelstít bezpečnostní systémy budovy.

Nyní se vraťte zpět do haly a běžte do prádelny, kterou najdete v severovýchodním rohu budovy. Počkejte, až bude vzduch kolem čistý, a potom v místnosti s pračkami vhoďte kouřovou bombu do šachty na špinavé prádlo (nesmíte mít v ruce žádnou zbraň). Vyběhněte zpět do haly a po chvilce bude spuštěn požární poplach. Musíte se dostat na druhou stranu haly, kde je místnost určená pro hasiče. Ti už budou pryč, takže se můžete klidně převléci do uniformy ležící na lavici u vchodu. V té projdete i se zbraní detektorem kovů (pokud stále trvá požární poplach) a můžete v klidu dojít do výtahu, kterým sjedete o patro níž.

Dostali jste se do strojovny, ve které je zhruba uprostřed malá kancelář. Uvnitř jsou bohužel dva policisté, kteří vám úkol značně zkomplikují. Budete je totiž muset zabít. Dejte si při tom ale pozor na další policisty, kteří neustále obcházejí kolem. Až budou oba mrtví, tak střelte do monitoru v severovýchodním rohu místnosti (svítí na něm zelený nápis). Tím vyřadíte z provozu bezpečnostní zařízení hlavního výtahu.

Dál pokračujte po schodišti, které vede směrem dolů. Po něm seběhnete do velké místnosti plné počítačových serverů. Na její druhé straně vidíte Charlieho, který na něčem usilovně pracuje. Pokud se k němu chcete nepozorovaně přiblížit, musíte si dát pozor na lupínky rozsypané na podlaze. Jejich křupání vás může prozradit na opravdu velkou vzdálenost. Zabít Charlieho by pro vás neměl být problém. Potom vyběhněte po schodech zpět do malé kanceláře a vběhněte do výtahu hned vedle schodiště.

The Graveyard Shift
- Vyřaďte ochranu hlavního serveru
- Utečte po střeše spojovacího můstku

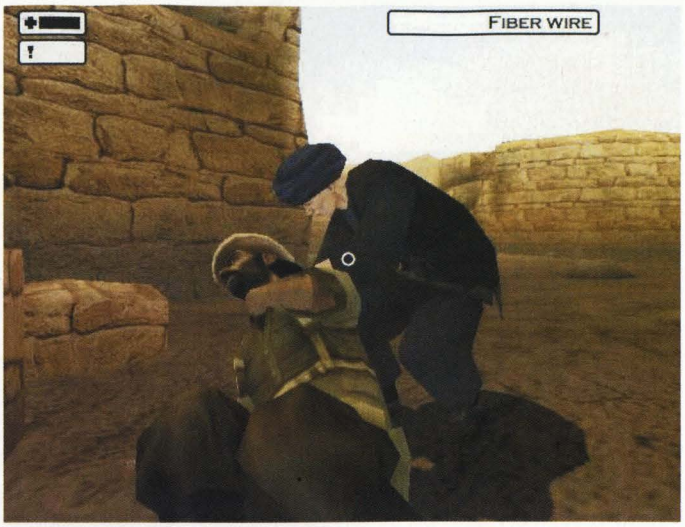
Sídlo společnosti je naštěstí dost malé, takže se velmi rychle zorientujete. V podstatě jediným nebezpečím je několik strážných, kteří pomalu obcházejí hlavní chodby patra. Pokud chcete mít klid a nevadí vám nějaké to vraždění, tak je můžete hned na začátku mise postřílet. Umožní vám to rychlý a bezpečný pohyb po chodbách (musíte ale důsledně zabít všechny strážné, abyste vyloučili možnost objevení mrtvoly). Nyní se tedy můžete v klidu pohybovat chodbou vedoucí kolem výtahu (vnější chodby vedou kolem dvou strážnic).

Vaším prvním cílem bude kancelář správce sítě. Ta je v jihozápadní části patra a je hlídána pouze jedním strážným. Pro jistotu se ho zbavte a potom v kanceláři zastřelte oba zaměstnance, kteří ke svojí smůle rádi pracují do pozdního večera. Na stole vedle počítače najdete magnetickou kartu, kterou budete moci odemknout dveře vedoucí do místnosti se serverem.

Opět přeběhněte na druhou stranu patra, protože server je umístěn v jeho severní části. Jděte k serveru a namontujte do něj součástku, která umožní nabourat síť z vnějšku. Nyní vám zbývá pouze utéct. Přeběhněte zpět ke kanceláři správce sítě a rozbijte okno, za kterým vidíte spojovací můstek. Seskočte na něj a mezi spoustou nejrůznějších překážek se prokličkujte na jeho druhou stranu. Cestou se musíte samozřejmě vypořádat se dvěma strážnými, kteří překvapivě hlídkují na střeše spojovacího můstku.

The Jacuzzi Job
- Zabijte dvojče Charlie Sadjana
- Seberte peníze z trezoru
- Seberte sošku ze stojanu
- Utečte výtahem z bytu

Poslední malajská mise se celá odehrává v rozsáhlém apartmá, které obývá Sadjanovo dvojče. Jak můžete sami vidět, rozhodně si umí užívat života. Přelezte přes zábradlí na terasu a opatrně dojděte ke dveřím (mohou si vás všimnout dívky obklopující váš cíl). Sledujte mapu a počkejte si, až vyjdou dva členové ochranky na chodbu u výtahu. Vejděte do místnosti a pro jistotu zabijte dívku hrající na klavír. Potom si v místnosti počkejte na oba



bodyguardy, kteří se do místnosti opět vrátí. Bude rozhodně lepší zbavit se jich hned na začátku.

Nyní se můžete pustit do svého hlavního úkolu, kterým je zabití tlusťocha ve vaně. Nejjistější bude vtrhnout do místnosti a postřílet dívky kolem něj. Ty mu totiž mimo jiné slouží jako ochranka a všechny u sebe mají revolvery (kampak si je asi schovávají?). Po jejich likvidaci si můžete vychutnat zabití své oběti. Vydrží opravdu hodně zásahů, tak to do něj pořádně nasypte.

Po jeho zabití budete muset ještě provést krycí operaci, která má zamaskovat jednoznačný cíl této akce. Vše má totiž vypadat jako loupežné přepadení, při kterém se vám majitel bytu připletl do cesty. Sejf i stojan se soškou jsou ale napojeny na alarm, který budete muset deaktivovat. Běžte tedy do malé místnosti, která je naproti kanceláři v severovýchodním rohu bytu. Uvnitř uvidíte na stěně kontrolní panel elektrické sítě celého bytu. Rozbijte ho a všude kolem bude najednou tma.

Vypnutím elektřiny jste vyřadili také poplachové zařízení, takže se rychle pusťte do loupení (do bytu totiž automaticky vyrazí údržbář). Nejprve běžte do kanceláře a otevřete sejf, který je uschován za obrazem. Uvnitř najdete nějakou hotovost, která je první částí vašeho lupu. Potom přeběhněte přes terasu do velkého pokoje, ve kterém je kousek od dveří soška na stojanu. Po jejím sebrání stačí zaběhnout do výtahu, kterým přijel údržbář, a mise je za vámi.

Murder at the Bazaar
- Zabijte poručíka Ahmeda Zahira
- Získejte od něj mapu s pozicí ztracených hlavic
- Zabijte plukovníka Mohammeda Amina
- Seberte mu důležitý klíč
- Utečte z tržnice východní branou

Čeká vás další radikální změna prostředí. Děj hry se totiž přesouvá na blízký východ, kde si do sytosti užijete křivolakých zaprášených uliček. A hned první mise vám naznačí, že úkoly v tomto prostředí nebudou o nic jednodušší. Pokud totiž spustíte poplach ještě před likvidací svých cílů, tak vám prostě utečou. Naštěstí existuje jednoduchá finta, díky které budete moci tento úkol splnit během několika minut bez výraznějších problémů.

Základem bude rychlost a přesná muška. Jako součást základního vybavení si s sebou vezměte kuši, na které je finta postavena. Hned na začátku mise totiž můžete na mapě sledovat, jak se plukovník Amin se svým osobním strážcem prochází po tržišti (jde po jižní cestě směrem k vám). Udělejte pár kroků směrem doprava a během několika vteřin se v dálce vynoří zpoza rohu (poznáte ho podle fotografie, kterou jste měli k dispozici při briefingu). Zamiřte mu na hlavu a zastřelte ho. Jeho smrt sice vojáci v okolí nepřehlédnou, ale pokud vás neuvidí, tak poplach nespustí.

Nyní se opět podívejte na mapu, na které vidíte polohu poručíka Zahira. Rychle běžte k jeho domu a paklíčem si odemkněte zadní dveře. Budete to muset stihnout ještě před příchodem dvou vojáků, kteří se za domem zastaví na kus řeči. Uvnitř domu najdete v prvním patře poručíka, kterého můžete zabít jakýmkoliv způsobem. Po vyhlášení poplachu vám totiž mrtvý plukovník nikam neuteče. Hlavně nezapomeňte prohledat poručíkovo tělo, protože má u sebe mapu se zakreslenou pozicí ztracených hlavic.

Pokud jste na sebe poručíkovým zabitím přilákali pozornost vojáků v okolí, budete si muset cestu ven prostřílet. Pokud se vám ale podařilo zabít ho ve vší tichosti, můžete si v klidu promyslet další postup. Vaším dalším cílem je mrtvé tělo plukovníka Amina, který má u sebe důležitý klíč. Když vám nezáleží na dobrém hodnocení, můžete se k němu klidně prostřílet. V opačném případě se budete muset pečlivě vyhnout několikačlenné hlídce, která neustále obchází tržiště. Po získání klíče stačí doběhnout k východní bráně a mise je za vámi.

The Motorcade Interception
- Najděte muže, který vám předá potřebnou výzbroj
- Zastřelte Bismallaha Malika
- Nezraňte nikoho z jednotek UN
- Doběhněte k díře, kterou uniknete z vesnice

Podívejte se na mapu, na které je vyznačeno místo s výzbrojí. Jak vám je asi na první pohled jasné, budete muset postupovat velmi opatrně. Pokud máte nějakou větší zbraň, tak ji rovnou zahoďte. Potom pěkně pomalu projděte až k vašemu kontaktu, který na vás čeká na malém uzavřeném dvorku. Zde vám předá velkorážní odstřelovačku

i s dostatečnou zásobou munice. Tím splníte svůj první úkol.

Nyní ale přichází na řadu bezesporu nejtěžší část celé mise. Budete se muset s nepřehlédnutelnou zbraní dostat do vhodného palebného postavení. Najít takovou pozici není žádný problém. Jednoznačně nejvýhodnější je střecha vysokého domu, který stojí na severní straně hlavní silnice procházející vesnicí (silnice vedoucí skrz bránu). Je to jediná stavba, na které vidíte žebřík. Navíc vedou na střechu nižší části budovy schody, takže jde o opravdu nezaměnitelnou budovu. Nejspíš budete muset při přesunu k této budově zabít dva strážné, kteří se neustále pohybují mezi vaší pozicí a cílovou budovou. Při čištění cesty si ale dávejte pozor na trojčlennou hlídku, které se musíte vyhnout za každou cenu.

Až vylezete na střechu budovy, měla by vám Diana oznámit blížící se konvoj. Zpočátku ho pouze sledujte a neplýtvejte municí. Střelba z boku by neměla žádný smysl. Pěkně si počkejte, až se auto dostane na úsek silnice, který vede přímo k bráně. Na tomto úseku se totiž pohybuje přímo proti vám a vy máte skvělý výhled na Bismallaha Malika sedícího na zadním sedadle velké černé limuzíny. V klidu si ho zaměřte (pozor na kulometčíka před ním) a pošlete mu pozdrav ze své pušky.

Po jeho smrti se strhne velká mela. Vojáci vyskáčou ze svých vozidel a začnou střílet po všem podezřelém. Útěk tedy nebude zrovna jednoduchý. Pokuste se nejprve zaběhnout směrem na západ a dojít k díře ve zdi po obvodu vesnice. Pokud chcete být nenápadní, musíte nejdřív samozřejmě zahodit odstřelovačku, která by vás hned prozradila. U díry ve zdi mise končí.

Tunnel Rat

- Proniknete do podzemní základny
- Zabijte poručíka Yuseffa Husseina
- Vyvezte hlavice výtahem na povrch
- Vyčistěte přistávací plochu pro vrtulník

Pokud jste předchozí misi dokončili s odstřelovačkou, bude se vám teď náramně hodit. Díky ní totiž můžete z bezpečné vzdálenosti postřílet všechny vojáky hlídkující kolem vstupů do základny. Na konci byste stejně museli většinu z nich zastřelit, aby zde mohl bezpečně přistát vrtulník. Navíc si tak uvolníte cestu do základny, takže zabijete dvě mouchy jednou ranou. Potom sestupte jedním ze dvou dlouhých schodišť do rozlehlé podzemní základny.

Zde budete muset nejprve najít a zastřelit poručíka Husseina. Rovnou vám prozradíme, že se ukrývá v chodbě za malou kruhovou místností na východní straně základny. Dostat se k němu ale nebude jednoduché. Snazší to bude zřejmě ze severního schodiště, ze kterého je to přeci jen o něco blíž. Budete se ale muset zbavit vojáka, který se velmi pečlivě věnuje výslechu zajatce v severovýchodním rohu základny. Potom shoďte jeho mrtvolu do kanálu (ten vede kolem celé základny) a počkejte si na příchod vojáka, který většinu času hlídá vchod vedoucí k poručíkovi. Nyní je tedy cesta k poručíkovi volná a vy ho můžete bez jakýchkoliv komplikací zastřelit.

Nyní budete muset vyřešit problém s trojicí vojáků, kteří střeží hlavice v severozápadním rohu základny. Také zde existuje metoda, která by měla velmi spolehlivě fungovat. Kousek od této trojice totiž vidíte místo označené na mapě vykřičníkem. To je generátor, který zásobuje elektřinou celou základnu. Pomalu se k němu přibližte a zabijte vojáka, který ho hlídá. Potom ho odtáhněte do nejbližšího kanálu a konec mise máte na dosah ruky. Po vypnutí elektřiny totiž v celé základně zhasne světlo a dohled vojáků se samozřejmě sníží. V takové situaci můžete při troše šikovnosti zabít všechny tři problematické vojáky, kteří vám brání v cestě k hlavicím.

Po chvilce doběhne ke generátoru voják z ubikace ve východní části základny a nahodí elektrický proud. Tou dobou už byste měli být u hlavic a po nahození proudu si můžete otevřít dveře velkého nákladního výtahu. Uvnitř použijte ovládací panel a vyjeďte s drahocenným nákladem na povrch. Pokud se kolem přistávací plochy nemotá žádný voják, přiletí si pro hlavice vrtulník a tím pro vás tato akce končí.

Temple City Ambush

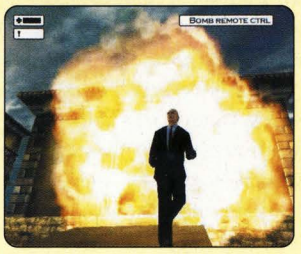
- Kontaktujte agenta Smithe
- Agent Smith musí přežít útok atentátníků
- Zabijte oba atentátníky
- Vyfotografujte jejich mrtvoly
- Doneste fotografie agentu Smithovi
- Najděte tajný průchod v obchodu s koberci

Podívejte se na mapu, na které je zakreslena pozice kontaktní osoby. Pokud u sebe nemáte žádnou větší zbraň, dojdete do tohoto krámku

Výběr zbraní

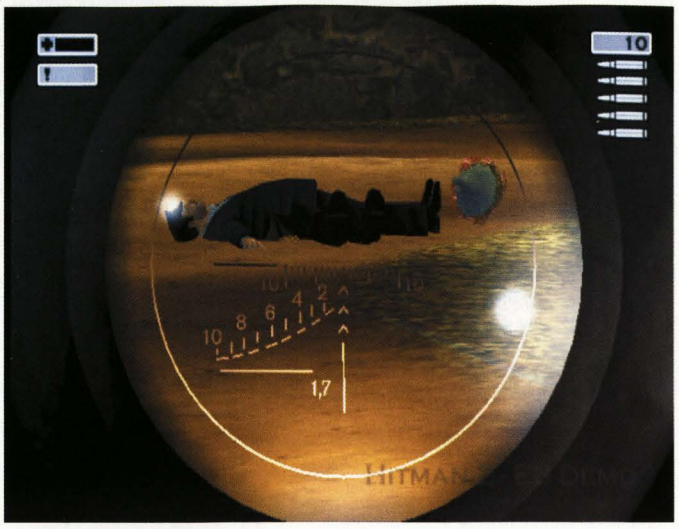
Před každou kapitolou si můžete vybrat zbraně, které si s sebou vezmete. To se vám může zdát nepodstatné, protože máte možnost kdykoliv zabít některého z vašich protivníků a vzít si jeho zbraň. Chceme vás ale upozornit na skutečnost, že některé specifické zbraně by se mohly shánět opravdu těžko, a proto volbu výzbroje nepodceňujte.

Vždy můžete počítat s drátem na škrcení. Neměli byste ale zapomínat na pistoli s tlumičem, která je jednou z nejpraktičtějších zbraní ve hře. Má slušný dostřel, dobrou kadenci a hlavně umožňuje tiché zabíjení. Dalším platným pomocníkem jsou odstřelovačky, které dokáží vyřešit spoustu jinak velmi obtížně řešitelných situací. Jejich nevýhodou je ale jejich velikost. Nikdy je neschováte, takže se s nimi můžete pohybovat pouze mimo dohled vašich protivníků i civilistů.



bez nejmenších problémů. Stačí neběhat před hlídkujícími členy sekty a po chvilce si můžete promluvit s mužem, který vám prozradí přesnou polohu agenta Smithe. Opět se podívejte na mapu, kde bude jeho skrýš označena obvyklou červenou značkou. Dojděte tedy dalšího krámku, ve kterém budete svědky přepadení. Po odražení útoku si s ním promluvte.

Během rozhovoru vám přibudou tři nové úkoly. Tím hlavním bude zabít oba atentátníky, kteří naštěstí nejsou zrovna nejšikovnější. Jděte směrem na tržiště, které najdete v samotném středu městečka. Atentátníci budou na mapě označeni odlišnou barvou, takže je snadno najdete. Nejprve se porozhlédněte po atentátníkovi, který se neustále prochází po tržišti. Od ostatních členů sekty ho rozeznáte díky černé pokrývce hlavy. Až se nebude žádný z hlídkujících členů sekty dívat, můžete ho jednoduše zastřelit. Rychle vyfoťte jeho mrtvolu



(fotoaparát máte automaticky u sebe) a pomalu odejděte na východní část tržiště.

Zde se skrývá v jednom z domů druhý atentátník. Vejděte do obchodu v přízemí a vyběhněte po schodech do prvního patra, kde už na vás bude čekat se svou odstřelovačkou. Zastřelte ho a potom opět vyfoťte jeho mrtvolu. Nyní máte obě fotografie, se kterými se musíte vrátit k agentovi v jižní části městečka. Po pozitivní identifikaci atentátníků vám na mapě označí pozici malého krámku s koberci, ve kterém najdete tajný průchod skrytý za kobercem na stěně.

The Death of Hannelore

- Najděte klíč od skladiště léků
- Zabijte doktorku von Kampradovou
- Schovejte ji do skladiště léků
- Nezraňte žádnou civilní osobu
- Doběhněte zpět ke svému člunu

Začínáte v přístavišti před velkou léčebnou, která je vedena doktorkou von Kampradovou. Vaší první starostí bude proniknutí do objektu, který je poměrně dobře střežen. Asi nejjednodušším způsobem je použít odstřelovačku (pokud u sebe nějakou máte) a postřílet všechny strážné, kteří by vám mohli stát v cestě. Pokud ale žádnou odstřelovačku nemáte, tak si počkejte, až jeden z nich přijde dolů k moři a potichu ho zabijte. Potom si oblečte jeho uniformu a běžte k západním dveřím, od kterých odcházejí strážní často na malou. Těmito dveřmi se velmi snadno dostanete do prostoru léčebny.

Prohlédněte si mapu a po stranách léčebny uvidíte tři pokoje označené vykřičníky. Budete se muset dostat do pokoje, který je v severovýchodním rohu léčebny. Zde totiž najdete bílé šaty, které jsou jako jediné dokonalým převlekem (v tmavších šatech ze zbývajících pokojů neprojdete nenápadně až k doktorce). Po převlečení jděte do jihozápadního rohu, kde je poměrně dobře střežené skladiště. Strážný u západních dveří ale občas odejde do koupelny opodál. V té chvíli ho můžete buď zabít, nebo rovnou proklouznout do skladiště. Uvnitř seberte klíč na malém věšáku a na druhé straně místnosti najdete malou lahvičku s jedem.

Nyní je na řadě samotná vražda. Doktorku von Kampradovou najdete v prvním patře velké věže v severní části léčebny. Dojděte tedy do velké kruhové místnosti v přízemí a nahoru vyjděte po jednom ze dvou schodišť. Pokud na sobě máte bílé šaty, nikdo se vás nepokusí zastavit. V prvním patře určitě velmi snadno najdete doktorčinu ordinaci. Zabití si ale budete muset dobře načasovat, protože za doktorkou neustále chodí její asistent. Až od ní bude odcházet, můžete vstoupit a zahrát jednoho z jejích pacientů. V průběhu dlouhého proslovu jí nasypte do sklenice s vodou jed a pak si jen počkejte na její smrt.

S mrtvou doktorkou to nebudete mít jednoduché, protože její mrtvolu nesmí nikdo vidět. Pozor si dávejte hlavně na asistenta, který je poměrně dost otravný (a nesmíte ho zabít). V této chvíli vám rozhodně doporučujeme uložení hry. Potom stačí vyčíhat si tu správnou chvilku a doktorčinu mrtvolu přetáhnout do malého skladiště léků (na mapě je dostatečně výrazně označeno). Po splnění úkolu vyjděte z léčebny ven a dojděte ke svému člunu.

Terminal Hospitality

- Zabijte hlavu sekty Deewanna Ji
- Utečte zpět ke svému člunu

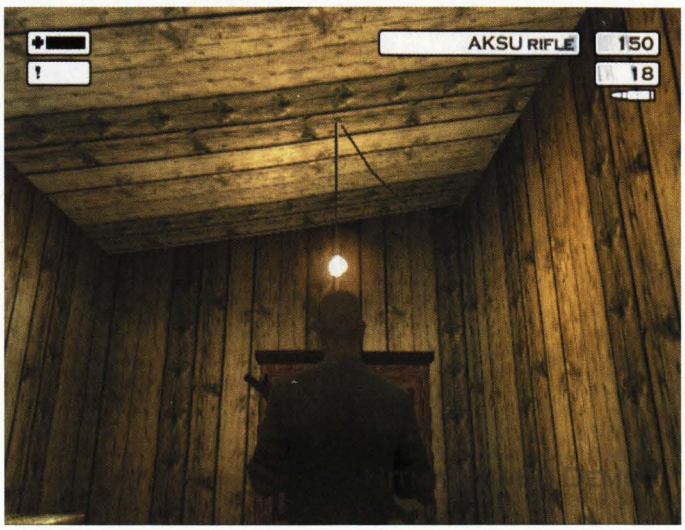
Tato mise se stejně jako ta předchozí odehrává v léčebně. Tentokrát vás ale čeká mnohem větší počet stráží, které budete muset nějak obelstít (nebo postřílet). Zřejmě nejzapeklitější situace vás čeká hned na začátku, protože samozřejmě nemáte k dispozici žádný převlek. Popojděte za nejbližší roh a počkejte, až k vám bude strážný nad schodištěm otočen zády. Potom ho můžete zabít a použít jeho oblečení jako převlek. Ten bude ale zřejmě velmi brzy k ničemu, protože se vám nejspíš nepodaří najít spolehlivý úkryt pro mrtvolu.

Vaším nejbližším cílem by měla být malá náboženská stavba na západním pobřeží ostrova. Je kolem ní několik strážných, kteří se ale dají obelstít. Před stavbou vidíte na zemi oblek člena sekty, který budete potřebovat. Oblečte si ho a konečně si můžete oddechnout. Pokud máte zájem trochu si zastřílet, tak v zadní místnosti této malé stavby najdete odstřelovačku a útočnou pušku. S převlekem se bez nich ale obejdete.

Nyní musíte proniknout do budovy léčebny. S převlekem můžete jít klidně hlavním vchodem. Potom pokračujte ke schodišti, po kterém musíte vyběhnout do prvního patra. Zde si prohlédněte mapu a v jihozápadním rohu budovy uvidíte místnost s červenou značkou. V kanceláři před ní ale sedí sestra, která vás nesmí vidět při odemykání zámku paklíčem. Buď počkejte, až se odejde nadýchat čerstvého vzduchu na terasu, nebo se jí rovnou zbavte. Potom si odemkněte dveře, za kterými najdete na stole krabici s klíčem a zařízením pro noční vidění. Pomocí klíče si odemkněte dveře do další místnosti a převlékněte se do doktorského pláště.

V tomto novém převleku se můžete vydat zabít Deewannu Ji, který má během několika minut podstoupit operaci srdce. Všechny operační sály najdete v suterénu, do kterého se dostanete pouze výtahem. Dojděte si tedy do severní části budovy a výtahem sjeďte až do nejnižšího možného patra. Zde se musíte rozhodnout, jak svůj cíl zabijete. Kromě eventuálního masakru ho totiž můžete zabít také velmi elegantním způsobem. Každopádně vám doporučujeme vydat se směrem na jih. V úplně nejjižnější místnosti najdete generátor, jehož vypnutím samozřejmě vytvoříte tmu. V té budete mít s nočním viděním podstatnou výhodu.

Pokud vám ale zbytečný masakr vadí, tak si běžte do jedné z místností



označených vykřičníkem pro skalpel. Potom najděte operační sál, ve kterém už leží Deewanna Ji na operačním stole. Budete muset prohledat všechny čtyři sály, protože může být v kterémkoliv z nich. Naštěstí je váš cíl jediným plešatým pacientem, takže ho poznáte opravdu snadno. Až nad ním budete stát, tak vytáhněte skalpel a proveďte neúspěšnou operaci.

Po úspěšném splnění úkolu rychle vyjděte z operačního sálu a vyjeďte výtahem o patro výš. Pěkně pomalu a nenápadně opusťte léčebnu a jděte směrem k přednímu schodišti. Zde na vás zaútočí muž v černém, kterého však nesmíte pronásledovat, protože by to znamenalo vaši nevyhnutelnou smrt. Doběhněte ke svému člunu a opusťte ostrov.

St. Petersburg Revisited

- Zabijte agenta 17
- Vraťte se zpět do stanice metra

Před vámi je mise, ve které nic není tak, jak by mělo být. Všechno vypadá, jako by šlo o další normální úkol. Vracíte se totiž do míst, kde se odehrávala druhá mise hry. Podle briefingu byste si měli vyzvednout zbraň ve skříňce číslo 137 a potom jít do stejného domu jako minule. Jediným rozdílem je, že munici do své pušky najdete až kousek od plánované pozice. Pušku si ale vůbec neberte, protože by vám na nic nebyla. Připravené náboje jsou totiž slepé a váš cíl ve staré známé kanceláři je pouze papírová figurína.

Vyběhněte z metra a běžte k Puškinově budově, ve které by se měl nacházet váš cíl. Cestou tam nebudete mít žádné problémy, protože neponesete žádnou nápadnou zbraň. Dovnitř vstupte jižním vchodem a dál pokračujte po schodišti vpravo. Po otevření dveří se ale začněte plížit, protože u okna uvidíte jeden ze svých klonů. Je velmi pozorný, takže se nejdříve přesuňte podél stěny doprava a potom se k němu tiše přibližte přímo zezadu. Vaší jedinou zbraní je drát, kterým ho také uškrtíte.

Mrtvé tělo odtáhněte do vedlejšího pokoje a pokud chcete nový přírůstek do sbírky, tak si vezměte jeho zbraň. Budovu opusťte opět jižním vchodem a pro jistotu zamiřte k nejbližšímu žebříku vedoucímu do kanalizace. Pokud totiž objeví mrtvé tělo agenta 17, vyhlásí po vás pátrání. Kanalizací se ale bez problémů dostanete zpět do stanice, kde už na vás čeká souprava metra.

Redemption at Gotranno

- Postřílejte všechny členy Sergejovy ochranky
- Zabijte Sergeje Zavorotka

Poslední mise se odehrává opět u kostela, u kterého to všechno začalo. Sergej Zavorotko sem přijel s otcem Vittoriem, kterého drží jako rukojmí. Naneštěstí má s sebou celou armádu svých nohsledů a vy nemáte žádnou zbraň. Samozřejmě musíte zamířit k chatrči na nářadí, ve které je zbraní požehnaně. Pokud chcete, tak se tam můžete pokusit

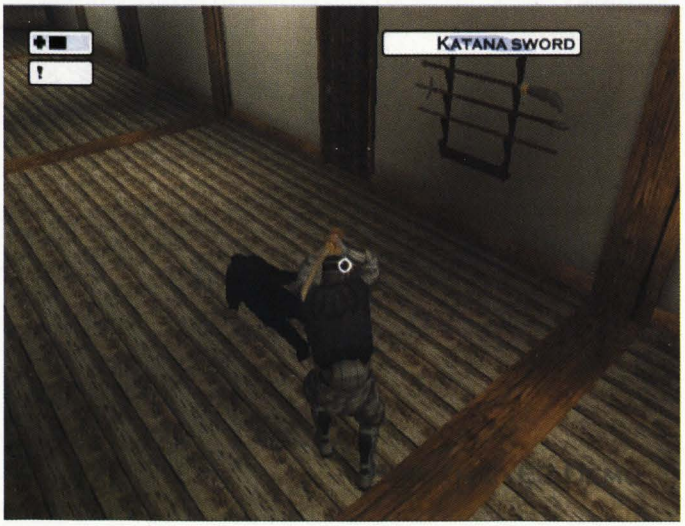
proplížit. Druhou možností je zabít jednoho z mafiánů před kostelem a dál se prostřílet pomocí jeho zbraně. Nejjednodušší ale je prostě se rozeběhnout a pokusit se dosáhnout chatrče bez jakéhokoliv zdržování. Mafiáni v zahradě nemají žádnou těžkou výzbroj, takže by to neměl být zase tak velký problém.

V chatrči rychle popadněte jednu ze zbraní pro boj zblízka a postřílejte všechny mafiány mimo kostel. Asi nejhorší bude likvidace odstřelovače, který stojí na troskách před vaší chatrčí. S nějakou automatickou zbraní byste měli také vyčistit vstupní prostor kostela, ve kterém je několik mafiánů se samopaly. Až bude volná cesta k dřevěnému schodišti vlevo, tak se vraťte do chatrče pro nějakou odstřelovačku.

Nyní vyběhněte po levém schodišti do prvního patra a dveřmi vlevo se dostanete na ochoz nad chrámovou lodí. Jak už jste jistě z mapy pochopili, je zde plno a všichni čekají jen na vás. Budete muset s odstřelovačkou postupovat směrem na sever a postupně střílet všechny mafiány, kteří se objeví ve vašem zorném úhlu. Buďte opravdu maximálně opatrní, protože drtivá většina z nich jsou odstřelovači, kteří vás zabijí ve zlomku vteřiny.

Až zastřelíte posledního mafiána, oznámí vám hra splnění prvního úkolu. Nyní vás čeká souboj se samotným Sergejem, který drží otce Vittoria ve zpovědnici. Vezměte si do ruky opět nějakou zbraň vhodnou pro boj zblízka a vejděte do zpovědnice. Střelte dovnitř barevným sklem ve tvaru srdce a tím spustíte animaci, ve které Sergej vyběhne ze zpovědnice a bude pokračovat k nejbližším dveřím. Zastřelte ho a vychutnejte si závěrečnou animaci hry.

Jakub Holý



Ratchet and Clank

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Io Insomniac ■ **RECENZE:** PSM2 11-91/100

Tohle je rozhodně jedna z nejlepších her na PS2.

Ratchet a Clank trumfnul i našeho oblíbence Jaka a Dextera, takže se připravte na pořádnou kupu dobrodružství.

Planeta Veldin

První úroveň hry je velmi přímočará. Podívejte se na mapu a uvidíte, že nebudete mít kde zabloudit. Díky tomu se budete moci plně soustředit na osvojení ovládání. Než se ale vydáte dopředu, otočte se a běžte do malé dílny za vámi. Najdete v ní spoustu krabic se šrouby, které snadno sesbíráte díky svému magnetickému klíči (šrouby slouží v této hře jako platidlo). Po rozbití všech beden se můžete konečně vydat na průzkum okolí.

V této úrovni na vás nečekají žádná velká nebezpečí. Vašimi prvními protivníky budou malá hnědá zvířátka, která určitě porazíte bez nejmenších problémů. Větším nebezpečím pro vás budou okraje skal, ze kterých můžete velmi snadno spadnout. Poslední překážkou budou roboti, kteří na vás mohou útočit podivným modrým výbojem. Mezi jednotlivými výboji jsou ale značné prodlevy, takže budete mít spoustu času na bezpečný útok (stačí jediný úder ze skoku).

Kromě nepřátel a spousty beden se šrouby na vás čeká také několik dalších novinek, které vás budou provázet celou hrou. Nejprve narazíte na zářící modré koule, které v této hře slouží jako ukazatel vašeho zdraví. Nemusíte se zde sice starat o životy, ale po ztrátě poslední modré koule musíte začínat od posledního checkpointu. Dalším významným prvkem hry jsou bedny označené velkým G. Ty v sobě skrývají vždy munici pro některou ze zbraní. V první úrovni samozřejmě najdete pouze bomby pro vaši speciální rukavici.

Planeta Novalis

Hned na začátku druhé úrovně se ocitnete na rozcestí. Stojíte na vysoko položené plošině, ze které se můžete vydat několika směry. Také si určitě hned všimnete velké podivné krabice, ze které se po přiblížení vyklube obchodník s vynálezy. Rozhodně vám nedoporučujeme kupovat si u něj munici. Té je všude kolem dost a bylo by to plýtvání šrouby. Mnohem zajímavější je zbraň, kterou si ale zatím nemůžete dovolit. Nezbývá tedy nic jiného než se pustit do dalších dobrodružství.

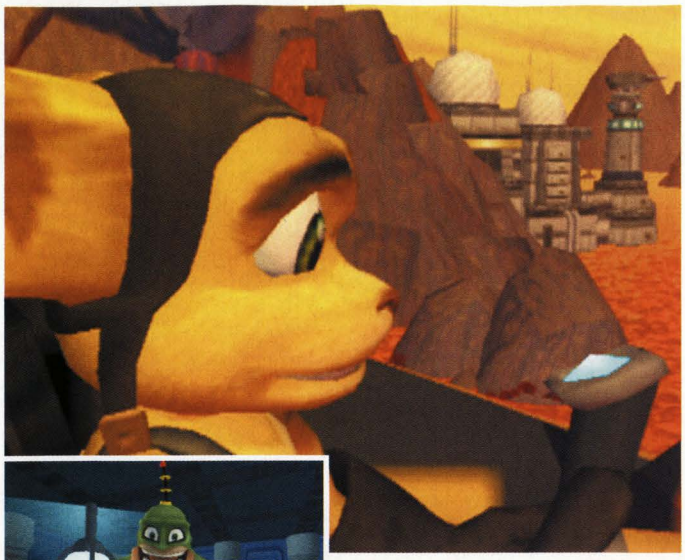
Vaše první cesta by měla rozhodně vést do vodárny. Do té se samozřejmě dostanete tunelem plným proudící vody (prohlédněte si mapu). Vyskákejte nahoru po skalních stupíncích a potom po hydraulických plošinkách. Probijte se dvěma velkými sály až k údržbáři, který vám nabídne prodej Infobota za 500 šroubů. Vzhledem k tomu, že ho budete potřebovat, není o čem přemýšlet. Po jeho koupi a shlédnutí animace vysbírejte zbývající šrouby kolem a potom skočte do tunelu s vodou, kterým se dostanete zpět na začátek úrovně.

Pokračujte doleva přes mělké jezírko. Potom přeplavte o něco větší plochu (zde si můžete vyzkoušet potápění, protože na dně najdete pár šroubů) a na druhé straně najdete velké dveře, před kterými je kruh s vyčnívajícím šroubem. Na ten použijte svůj klíč a během dokola si úplně otevřete cestu do jeskyně. V té rozbíjejte všechny velké houby, protože v sobě skrývají slušné množství šroubů. Systémem několika vodních nádrží s podvodními tunely se dostanete na druhý konec jeskyně, kde budete muset pobít několik podivných roboptáků. Na stěně vlevo si všimněte prasklin, za kterými je vidět rozsáhlý výklenek. Na stěnu použijte bombu a ve výklenku najdete kromě spousty klasických šroubů také jeden zlatý (za ty si kupujete speciální zbraně). Potom si klíčem otevřete dveře ven a dostanete se zpět na počáteční plošinu.

Nyní je před vámi poslední část této planety. Skočte tedy na žlutou plošinku, na které se snesete k řece, na jejímž břehu vidíte spoustu nepřátelských robotů. Nejprve se budete muset probít skupinkou roboptáků, na které úplně stačí váš klíč. Horší to ale bude s většími roboty, kteří jsou vyzbrojení podivnými pistolemi. Proti těm je nejlepší použít granáty, protože s těmi se můžete držet mimo jejich dostřel a nehrozí vám tedy žádné nebezpečí. Nakonec se prostřílíte na most, po kterém se probijete na druhý břeh. Zde vás čeká pár posledních robotů a setkání se stařečkem, který vám dá druhého Infobota a půjčí vám svou loď. Vysbírejte poslední šrouby na této planetě a žlutou plošinkou vyleťte na centrální plošinu, na které můžete naskočit do vaší nové rakety. Ze dvou přístupných planet si vyberte Kerwan.

Planeta Kerwan

Tato úroveň už vás pořádně prověří. Než se do ní ale pustíte, prozkoumejte okolí své rakety a posbírejte všechny nalezené šrouby. Potom



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natáčení kamery
Křížek » Skákání
Čtvereček » Úder klíčem
Kolečko » Střelba/Použití aktivního vynálezu
Trojúhelník » Inventorář
R1 » Skrčení
R2 » Skrčení
L1 » Pohled první osoby
L2 » Pohled první osoby
START » Menu
SELECT » Mapa a seznam úkolů

přeběhněte přes most na křižovatku, na které je krabice obchodníka s vynálezy. Pokud máte dostatek šroubů, tak si u něj kupte Blaster, který vám podstatně ulehčí nadcházející souboje. Bez něj by vám asi dělaly velké problémy. Také zde nezapomeňte prozkoumat prostor pod můstkem, po kterém jste přiběhli. Narazíte zde na červené bedny, které začnou po dotyku blikat a po chvilce explodují. Pokud na ně dále ve hře narazíte, tak je vždy nechte explodovat, protože v sobě mají docela dost šroubů.

Dál pokračujte směrem doleva, kde vidíte postavu kapitána Qwarka na pružině. Vaším prvním úkolem bude absolvovat složitou překážkovou dráhu, která začíná za tímto nepohyblivým robotem. Vyskákejte po plošinkách až ke dvěma kovovým stěnám, které tvoří z jedné strany otevřený komín. Po těchto stěnách můžete vyskákat až do dalšího patra (nemůžete se na nich chytit, ale můžete se od nich odrážet). Pokračujte dál směrem nahoru a na vrcholu této věže vyskočte na lano, po kterém se sklouznete na další velkou plošinu. Zde zdolejte další věž a po laně se sklouzněte na poslední plošinu. Promluvte si se svéráznou trenérkou, která vám jako odměnu za váš výkon nabídne Swingshot (pokud nemáte 1000 šroubů, tak se dostanete zpět na začátek létajícím taxi). Tento vynález vám umožní přitahovat se na barevné koule, což si můžete hned vyzkoušet. Potom se sklouzněte zpět k postavě kapitána Qwarka.

Přeběhněte kolem obchodníka s vynálezy a běžte prozkoumat zbytek města. Cestou ale budete muset bojovat s roboty, na kterých si můžete vyzkoušet svůj nový Blaster (má větší dostřel než jejich raketomety). Po chvilce doběhnete k mostu, nad který se snese nepřátelsky vypadající vrtulník. Sestřelte ho pomocí Blasteru a pokračujte dál. Nakonec se probojujete do obchodu Velkého Ala, který vám za 1000 šroubů prodá Heli-Pack pro Clanka. Po jeho koupi se vám otevřou dveře do zbývající části města. Řiďte se instrukcemi a skoky s použitím Heli-Packu se dostanete až k základně vysoké věže. Vyjeďte plošinkou nahoru a na nádraží nejprve zahněte doprava, protože v této části nástupiště najdete zlatý šroub. Potom posbírejte všechny zbývající šrouby (na nástupišti je jich opravdu hodně) a naskočte na poslední vagón nákladního vlaku. Po něm se probojujte až k lokomotivě a vystupte kousek od začátku úrovně. Seberte Infobota a naskočte do své rakety.

Planeta Arida

Po přistání na této písečné planetě by vaše první kroky měly vést směrem na jih, kde vidíte kousek od své rakety otazník. Po pár desítkách metrů dorazíte ke ztroskotané lodi, u které najdete slavného Skida McMarxe. Ten vás požádá o uvolnění cesty k jeho lodi, která je obklíčena písečnými žraloky. Vaším úkolem tedy bude pobít všechny písečné žraloky v okolí a také zničit všech 7 hnízd, ze kterých se líhnou. Naštěstí na ně platí váš klíč, díky kterému se k vám vůbec nedostanou na dosah svých zubů (je dobré nejprve z dálky zničit Blasterem jejich hnízda). Po zničení posledního hnízda a zabití posledního žraloka vám dá Skid jako odměnu jedno ze svých závodních prken.

Nyní se budete muset pustit do hledání Skidova agenta. Jděte od své rakety směrem na sever a probojujte se (další práce pro váš Blaster) až k velké budově, do které vyjedete kruhovým výtahem. Na prvním rozcestí zahněte doprava, kde vás čeká nelehká překážková dráha. Na ní se poprvé setkáte s římsami, na kterých se můžete zachytit a ručkovat po nich do stran. Této vlastnosti budete muset využít, jinak se na její konec nedostanete. Nakonec se určitě přes všechny překážky dostanete k podobnému záchrannému modulu, u jakého jste našli Skida. Jeho agent vám nabídne, že vás bude zastupovat, pokud mu přinesete nějakou svou vyhranou cenu. Vraťte se sem, až vyhrajete závody na planetě Rilgar.

Po nalezení ztraceného agenta vás čeká poslední část této úrovně. Vraťte se podivným transportním zařízením ke své raketě a běžte zpět do velké budovy. Nyní ale na první křižovatce zatočte doleva. Před vámi je dlouhá a obtížná překážková dráha, na které plně využijete Swingshot. S jeho pomocí doskáčete až k poslednímu otazníku na mapě a získáte Trespasser, což je velmi zvláštní přístroj na odemykání dveří. Použijte ho na zámek opodál a nastavte všechny paprsky tak (používejte jen levý analog), aby svítily zeleně. Potom sjeďte výtahem dolů a vraťte se ke své raketě.

Planeta Eudora

Dostáváte se na planetu, kterou právě Drekovy jednotky organizovaně likvidují. Je tedy samozřejmě plná nepřátelských robotů. Nebezpeční budou hlavně menší vojáci, jejichž zbraně mají docela slušný dostřel. Naštěstí si vás na větší vzdálenost nevšimnou, takže máte s Blasterem stále výhodu střelby z bezpečné vzdálenosti. Radíme vám ale myslet na zásoby munice a využívat klíče, který je i zde stále velmi platnou zbraní (používejte hlavně úder z výskoku). Také si co nejdříve kupte u obchodníka Glove of Doom, pro kterou zde najdete spoustu munice.

Před sebou máte dva hlavní úkoly. Je v podstatě jedno, v jakém pořadí se do jejich plnění pustíte. My doporučujeme nejdřív vyhledat poručíka, kterého jste viděli v několika záznamech vysílání. Zamiřte tedy na jihovýchod, kde si pořádně užijete adrenalinového poskakování nad bezednou propastí. Asi vám nemusíme připomínat, že na velké šrouby musíte používat svůj klíč (otáčejte

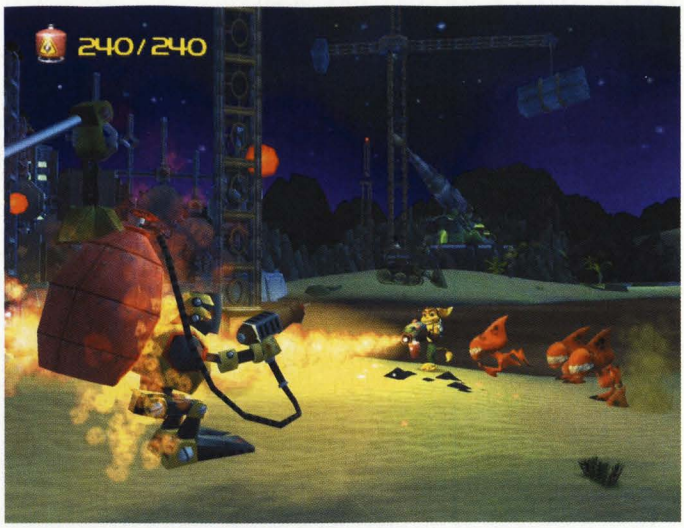
s nimi vždy až na doraz). Těmi si vysunete buď barevné koule pro zachycení lana Swingshotu, nebo hydraulické plošinky. Nakonec doskáčete až k velké kruhové budově, do které se dostanete pomocí Trespasseru. Uvnitř najdete poručíka, který před vámi zbaběle uteče a zanechá za sebou Infobota s polohou nebuly G34.

Nyní tedy zbývá prozkoumat zbytek planety. Není to samozřejmě povinný úkol, ale rozhodně se vám vyplatí. Na konci strastiplné cesty totiž získáte výbornou zbraň. Cestou budete opět muset použít svůj klíč, kterým budete tentokrát vysouvat mosty přes širokou propast. Větší množství malých řadových robotů by nemělo znamenat větší nebezpečí, protože modrých koulí je všude kolem dostatek. Ke konci narazíte na několik velkých robotů se sekyrami. Jsou ale mnohem křehčí, než vypadají, a stačí jim pár ran klíčem. V budově s otazníkem na vás čeká sladká odměna ve formě vysávacího kanónu, kterým můžete své protivníky nasát a potom použít jako projektil (musí to být ale menší roboti). Nakonec se vraťte ke své raketě a pokračujte ve své cestě vesmírem.

Nebula G34

Vaší další zastávkou je vesmírná stanice, na které si poprvé zahraje i Clank. Nejprve vám ale doporučujeme zaběhnout do malého raketoplánu, který je v doku kousek od vás. Použijte ho a on vás automaticky přepraví na palubu velké Blargovy lodi, kterou budete muset zničit. Zde se vám vyplatí použít Pyrocitor (v podstatě klasický plamenomet) v chodbách zamořených malými vesmírnými potvůrkami. Také si dejte pozor na větší vetřelce střílející ohnivé vlny. Nakonec se dostanete do řídicí kabiny, ve které na vás čekají tři zmutované želvy. V boji zblízka jsou velmi nebezpečné, takže je radši zničte z bezpečného odstupu. Potom posbírejte všechny šrouby kolem a zmáčkněte červené tlačítko na ovládacím pultu. Tím spustíte autodestrukci a budete muset doběhnout za 45 vteřin zpět do raketoplánu (nezdržujte se likvidováním nepřátel). Po příletu zpět na stanici seberete Infobota s polohou planety Rilgar.

Pokračujte ke dveřím na západ od své rakety. U nich budete muset vypustit Clanka, protože za přetlakovou komorou je otevřený vesmír. Clank může jako zbraň používat pouze svoje ruce, ale naštěstí nepřicházíte o možnost plachtit s pomocí vrtule. V následující části vás čeká kromě protivných úzkých můstků také nějaké to ručkování, takže se nelekejte, když je plošinka nad vámi nepřístupná díky velké bedně. Až se dostanete do místnosti s další zmutovanou želvou, tak běžte směrem doleva a rozbijte kryty se čtyřmi malými robůtky. Těm můžete dávat čtyři základní příkazy. Nejprve jim tedy řekněte, ať vás následují, a před želvou jim přikažte, ať na ni zaútočí. Potom pobijte zbývající malé potvůrky a do přístroje s velkou čtyřkou pošlete čtyři robůtky (příkaz Enter). Dostanete se do velké kruhové místnosti, ve které najdete Hydrodisplacer, se kterým se můžete konečně vrátit k Ratchetovi.



Dveře do zbývající části stanice blokuje jakási energetická stěna. Tu ale snadno vypnete zničením koule nalevo od nich. V dlouhé chodbě před vámi si opět užijete Pyrocitoru, protože jde o nejspolehlivější zbraň na ty malé dotěrné potvůrky. Cestou se vyhýbejte zelenému plynu, který vám také ubírá životy. Po nějaké době dorazíte do kruhové místnosti s malými celami po obou stranách. V prvním patře napravo najdete v jeskyni za jednou z nich zlatý šroub. V následující místnosti budete muset koule vytvářející energetická pole zničit házením klíče. Probojujte se po jejím obvodu až ke dveřím vedoucím do zelené místnosti, ve které vás čeká souboj s prvním Bossem.

Jde o obrovskou želvu, na kterou se vyplatí vypustit robůtky z Glove of Doom. Ještě než se do ní ale pustíte, tak vám doporučujeme rozbít si dvě krabice s modrými koulemi. Po ztrátě určité části života na vás totiž želva přivolá spoustu malých žravých vetřelců a začne jít do tuhého. Na jejich likvidaci použijte Suck Cannon. Tím je snadno vysajete a potom je použijete jako střelivo na želvu. Jejím posledním trumfem budou dvě menší želvy, které vám radíme zlikvidovat úderem klíče ve výskoku (ve vzduchu vás nemohou kousnout). Potom už želvu snadno doděláte jakoukoliv zbraní. V poslední místnosti stanice osvoboďte vynálezce v úzkých a kupte si od něj Grindboots, na kterých dojedete dlouhým tunelem až ke své raketě.

Planeta Rilgar

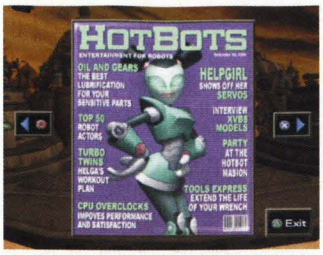
Na této planetě se dostáváte do dalšího velkého města, které je plné jednotek generála Dreka. Již samotné cesty do města vám naznačí, že pohybovat se po něm nebude jednoduché. Jako první vám doporučujeme cestu vedoucí k nejbližší budově. Dveře dovnitř si otevřete tlačítkem na zemi a vypustíte tak robota s plynovou zbraní. V budově bude přejíždět tank, který zničíte jediným granátem. Pokračujte dál a probojujte se početnými jednotkami robotů (opět doporučujeme alespoň občas využít klíče, jinak spotřebujete příliš mnoho munice) až na větší plošinu se zaparkovaným taxíkem. Tím se dostanete do další části města.

Seskočte na malé náměstí a po jeho vyčištění od nepřátelských jednotek si promluvte s překupníkem, který vám nabídne raketomet R.Y.N.O. za neskutečných 150000 šroubů. Je to opravdu výborná zbraň, ale o takovém počtu šroubů si zatím můžete nechat jen zdát.

Využijte poklopy kanálů nadnášené proudem páry a vysbírejte i šrouby na ochozech nad náměstím. Potom pokračujte dál a probojujte se na náměstí s několika stromy. Uprostřed si promluvte s robotkou, která vám nabídne účast v závodech na vznášejících se prknech. Vřele vám doporučujeme závodů se zúčastnit a zvítězit, protože jako odměnu dostanete Zoomerator. Ten budete potřebovat v obtížnějších závodech a od Skidova agenta na planetě Arida za něj dostanete Sonic Summoner. Po absolvování závodu se vraťte taxíkem ke své raketě.

Druhá část města sice není ani zdaleka tak zamořená nepřátelskými mimozemšťany, ale bude vyžadovat mnohem větší šikovnost při překonávání překážek. O tom se přesvědčíte hned na začátku, kde budete muset použít dlouhý skok a potom dvojité zhoupnutí se Swingshotem. Uvnitř města potom poprvé využijete svůj Hydrodisplacer, kterým budete muset vysát první vodní nádrž, na kterou narazíte. Její vodu potom napumpujte do další nádrže a díky vyšší hladině budete moci vyskočit do jinak příliš vysoko umístěné trubky. Uvnitř musíte prorazit mříže a u další nádrže opět použije Hydrodisplacer. Potom seskočte dolů, rozbijte mříže a vraťte se zpět na počáteční plošinu, na které můžete opět napustit vodu (pod vodou byste nemohli rozbít mříže). Proplavte podvodním tunelem a připravte se na dost krutý závod s časem.

Až sjedete skluzavkou dolů, tlačítkem si otevřete cestu do velmi



dlouhého tunelu, který se začne naplňovat vodou. Budete ho muset proběhnout a proplavat dostatečně rychle, jinak se v něm utopíte. Cestou rozhodně nezabíjejte protivníky, kteří vás jen zdrží. Prostě je oběhněte nebo přeskočte. Nakonec se dostanete na náměstí s malou maringotkou kapitána Qwarka. Podplaťte jeho ochranku a promluvte si s kapitánem, který vám dá Infobota se zapsanou polohou jeho velitelství. Vraťte se taxíkem k raketě a vydejte se vstříc dalšímu dobrodružství.

Planeta Umbris

Na základně kapitána Qwarka budete mít jediný úkol. Překonat překážkovou dráhu plnou smrtících nástrah. A opravdu nepůjde o žádnou procházku. Na kraji přistávací plošiny použijte Swingshot a přehoupněte se na začátek dráhy. Před sebou máte šílený stroj metající bomby. Ani nemyslete na nějaké probíhání kolem a zničte ho z bezpečné vzdálenosti svým Blasterem. Další obranný stroj ale zničit nepůjde. Střelám automatického kanónu se budete prostě muset vyhnout (můžete ho pouze na chvilku donutit k zasunutí).

První zajímavou novinkou bude trojice zelených desek, které musíte

dostatečně rychle aktivovat (desky jsou aktivní jen chvilku, takže je stěžejní časový úsek mezi aktivací první a poslední desky). Ty první jsou kousek od sebe, ale postupem času narazíte na desky podstatně vzdálenější, které vám dají pěkně zabrat. Další překvapivou novinkou jsou mosty s deskami, které se okamžitě propadnou. Myslete na to a snažte se skákat rovnou na pevné části mostu (určitě je poznáte). Vyvrcholením venkovní části úrovně je prostranství před hlavním vchodem, které je postřelováno několika kulomety. Tři zelené desky jsou zde dost daleko od sebe, tak si nejprve pořádně rozmyslete, v jakém pořadí na ně šlápnete.

Uvnitř si pro změnu užijete hraní s Hydrodisplacerem. Tentokrát ho bude potřebovat hlavně kvůli dravým rybám, které můžete zabít pouze po vysušení nádrží. V některých situacích ale budete potřebovat sucho i kvůli cestě dál. Například ve velké kruhové nádrži musíte vodu překvapivě vysát, protože jinak na vysoký okraj u východu nevyskočíte.

Na konci úrovně už na vás čeká samotný kapitán Qwark, aby vás místo odměny předhodil obrovské nestvůře. Čeká vás tedy souboj s druhým Bossem. Tentokrát ale půjde spíš o hledání dobré pozice, než o rychlé utíkání a zmatenou střelbu. Vyskočte tedy na visutou plošinku kousek od svého velkého protivníka (nebudete muset přeskakovat jeho ohnivé vlny). Potom na něj namiřte Blaster a nasypte to do něj. Až mu ubude jeden velký dílek zdraví, aktivuje svůj štít a začne se k vám přibližovat (může zničit plošinku, na které jste stáli). Utečte přes jeden z kovových můstků a on se při vašem pronásledování propadne do lávy. Tím si ubere další dílek zdraví a vrátí se na svou původní pozici. Doplňte si munici a pokračujte, dokud ho nezabijete. Po jeho smrti se otevřou dveře do hangáru a vy získáte dalšího Infobota i novou raketu.

Planeta Batalia

Na této planetě zuří rozsáhlá bitva a vaším hlavním úkolem bude zničit útočící bombardéry. Na splnění tohoto úkolu ale ještě nejste dostatečně vybaveni, takže při této návštěvě budete muset hlavně získat dva Infoboty s polohami důležitých planet. Nejprve běžte k obchodníkovi s vynálezy a kupte si od něj raketomet Devastator (pokud máte 10000 šroubů). Potom pokračujte směrem doprava, kde začíná kolej horské dráhy. Obujte si Grindboots a naskočte na ni. Budete se muset dostat až na druhý konec této dráhy, takže se připravte na pořádnou jízdu. Tentokrát budete muset být ale aktivním jezdcem a bez skákání se to neobejde. Kromě překážek ve formě kruhů, přerušení a min budete totiž přeskakovat také na další

větve dráhy. Když se tedy v těsné blízkosti vaší koleje ukáže nějaká jiná, tak na ni přeskočte. Nakonec se dostanete na malou plošinku, na které vám voják prodá za 2000 šroubů prvního Infobota. Potom použijte teleport, který vás přenese zpět na začátek dráhy.

Nyní se budete muset vydat do víru boje. Kromě snadno zničitelných létajících robotů velmi brzo narazíte na nepříjemné střelce, kteří svou dávkou dostřelí docela daleko. Naštěstí střílí jen přímo před sebe, takže se dají zničit i úderem klíče (doskákejte k nim). O něco horší to bude s roboty, kteří se umí schovávat v místním porostu. Ti hází své bomby poměrně přesně, takže se při souboji s nimi nikdy nezastavujte. A v pohybu je samozřejmě nejlepší zbraní nepostradatelný klíč. Bezesporu nejhorším protivníkem jsou ale velké tanky, na které budete potřebovat o něco těžší kalibr. Nejprve jim z dálky rozstřílejte Devastatorem nebezpečnou věž. Potom už je tank bezbranný a podvozek tedy můžete klidně dodělat klíčem.

Při dalším postupu budete muset zvednout několik mostů pomocí velkých šroubů. Po nich se dostanete až k místnímu veliteli, který vám přikáže dostat se do hlavní části základny, ve které je umístěna protivzdušná obrana. Po kovové dráze můžete jezdit ale pouze pomocí Magneboots, takže budete muset nejprve navštívit planety Gaspar a Orxon.

Po návratu s Magneboots doběhněte ke kovové dráze a pomocí těchto magnetických bot po ní přeběhněte do pevnosti, která je plná létajících robotů. Pobijte je a pokračujte k hlavní stavbě pevnosti, ze které na vás vyjedou dva tanky. Opět použijte nejprve Devastator na jejich věže a podvozky pak jednoduše rozmlaťte. Klíčem si otevřete dveře vedoucí k věži protivzdušné obrany. Po rozhovoru s údržbářem do ní vlezte a sestřelte všechny čtyři bombardéry, které útočí na město (sledujte radar a dávejte si pozor na jejich rakety). Po jejich zničení dostanete od údržbáře Metal Detector na odhalování zakopaných šroubů. Potom můžete opustit planetu.

Planeta Gaspar

Tato planeta není příliš rozsáhlá a její strukturu tvoří v podstatě dva kruhy. Pokud si věříte a chcete získat zlatý šroub, tak se vydejte nejprve na vnější okruh. Ten začíná na straně počáteční plošiny, ze které musíte seskočit na plošinu hluboko pod vámi. Cesta dál už ale vyžaduje určitou dávku šikovnosti. Musíte totiž skočit na plovoucí plošinku, která se pod vámi dost rychle potopí. Připravte si tedy Swingshot, který budete muset velmi rychle použít na přehoupnutí na další plošinku. Dostanete se na větší ostrov, kde musíte zničit pumpy čerpající palivo do dvou zakotvených lodí. Po jedné z nich se objeví úchytný bod pro Swingshot. Pokračujte dál a ničte všechny pumpy, na které narazíte. Počítejte s častým používáním Swingshotu, bez kterého se ani nepohnete. Na konci se dostanete na velkou čtvercovou plošinu, ze které si přeskáčete pro zlatý šroub a na vznášedle se následně přepravíte na počátek vnitřního kruhu.

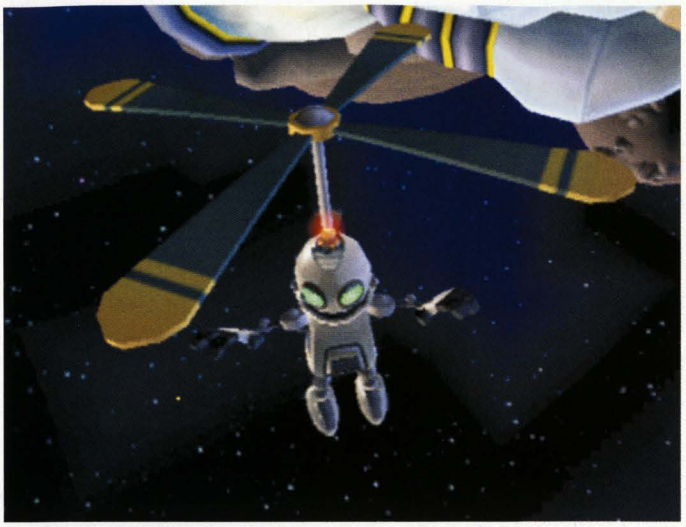
Zde nejprve pobijte všechny robopsy a zničte jejich líheň. Potom se zbavte střílejícího robota a skočte do věže s kanónem. Tím zničte kruhové dveře a všechny roboty za nimi. Nyní byste měli navštívit obchodníka s vynálezy u vaší rakety a koupit si od něj Walloper. Tato zbraň pro boj zblízka nepotřebuje munici a je velmi účinná. Budete ji potřebovat hlavně na roboty s kulovitým tělem, kteří jsou jinak velmi odolní. Sice jdou zničit Blasterem nebo Devastatorem, ale stáli by vás zbytečně mnoho munice. Postupujte tedy vnitřním kruhem dál a pro likvidaci kruhových dveří používejte kanóny, které jsou vždy někde poblíž. Na konci najdete Pilot's Helmet, která je vaším hlavním cílem. Po jejím sebrání se můžete vrátit ke své raketě a pokračovat na další planetu.

Planeta Orxon

Při vašem prvním příletu nemáte dýchací přístroj, který by Ratchetovi umožnil vystoupit do jedovaté atmosféry této planety. První výlet tedy bude na Clankovi, který kyslík nepotřebuje. Jediná cesta dál vede do chodby plné zeleného plynu. Doběhněte až na její konec (zmutovanému krabovi se vyhněte), kde najdete tři robůtky. Vraťte se s nimi kousek zpět (pokud chcete, aby vstoupili do teleportu, tak použijte příkaz Enter) a nechte je zabít kraba. Potom jim přikažte, ať vstoupí do počítadla a dveře před vámi se otevřou.

Také další dveře otevřete pouze pomocí přesného počtu robůtků. Pobijte tedy všechny protivníky ve velké hale a potom se všemi šesti robůtky dojděte ke dveřím, které pro vás ochotně otevřou. Před dalšími dveřmi ale narazíte na novinku. Jde o náš-lapné desky, kterými si otvíráte dveře. Použijte robůtky tak, aby důležité dveře zůstaly otevřené (použijte příkaz Wait) a opět je všechny dopravte do počítadla. Na následujícím můstku konečně najdete Magneboots, které potřebujete k dokončení úkolu na planetě Batalia. Nyní ale pokračujte dál s Clankem.

V rozlehlém údolí si budete muset dávat pozor na bomby, které na vás budou házet poletující ptáci. V údolí musíte najít a osvobodit celkem 6 robůtků. Až vás budou všichni následovat, proběhněte s nimi do velké kovové místnosti. Vyhněte se výbojům a proveďte robůtky až k předposlednímu počítadlu. Po otevření dveří vás čeká poslední úkol s Clankem. Pomocí robůtků pobijte všechny kraby a naplňte poslední počítadlo. Potom



doběhněte pro Infobota a vraťte se do rakety, kterou se nyní můžete vrátit na planetu Batalia.

Po návratu s O2 Mask můžete prozkoumat také zbytek planety. Přeskočte na kruhovou plošinku, ze které můžete doplachtit na zem daleko pod vámi. Před energetickou bránou už čeká krab, kterého se budete muset zbavit. Po jeho zabití rozbijte kouli napájející bránu a pokračujte dál. Na další plošině před sebou uvidíte několik dalších spících krabů a malého modrého ptáka. Toho musíte zastřelit z dálky, jinak je probudí. Potom přeskákejte přes klesající plošinky na druhou stranu. Připravte se na to, že rozbitím koulí napájejících bránu probudíte kraby. Rychle je tedy rozbijte a běžte dál.

Dostáváte se na rozcestí. Cesta vpravo vede k Infobotovi s polohou nové planety. Cestou vlevo se dostanete k automatu, ve kterém si můžete za 4000 šroubů koupit místo pro další modrou kouli. Obě cesty jsou velmi náročné a hlavní překážkou budou krabi. Pokuste se jim vyhýbat a z dálky zabíjejte modré hlídací ptáky. Také počítejte s jejich probuzením po rozbití energetických koulí. Po proběhnutí obou cest pokračujte na planetu Hoven.

Planeta Pokitaru

Tento bývalý turistický ráj je nyní plný zmutovaných ryb, díky kterým není moc bezpečné skákat do vody. Seběhněte tedy po molu ke správci, který vás požádá o pomoc při likvidaci lodí vypouštějících do moře kolem nebezpečné mutageny. Budete pro něj muset vyčistit cestu až k malé stíhačce, se kterou bude možné tyto cisternové lodě sestřelit. Boj to ale rozhodně nebude jednoduchý, protože stačí jediný dotyk a ryby vám uberou život. Při čištění jednotlivých pláží tedy postupujte velmi opatrně. Doporučujeme vám použít Suck Cannon, který je krásně nasaje. Pro boj na vznášedlech ale doporučujeme Walloper, který je na menší vzdálenost přeci jen jistější.

Až konečně dorazíte k hangáru, postaví se vám do cesty menší komplikace v podobě velkého tlačítka. To jde zmáčknout pouze speciálním skokem, který zatím ale nemáte k dispozici. Naštěstí je hned vedle obchod, ve kterém si můžete za 2000 šroubů koupit rakety, které vám ho umožní. Vyskočte s nimi nad tlačítko a ve vzduchu zmáčkněte ⓡ1. Tím tlačítko zamáčknete do země a můžete naskočit do stíhačky. Tou budete muset sestřelit všechny cisternové lodi (musíte postupně ničit jejich cisterny), které poletují kolem. Z malých stíhaček získáte rakety a opravy pro poškození. Po splnění úkolu vám dá správce O2 Mask. Je to klasický dýchací přístroj, se kterým můžete například neomezeně plavat pod vodou.

Vraťte se teleportem ke své raketě a jděte na kraj mola, kde vidíte

další teleport. Tím se můžete přesunout do kanalizace zamořené mutanty. Na její druhý konec se dostanete pomocí Trespasseru a Hydrodisplaceru. Tam najdete malého potápěče, který na planetě pátrá po vzácném nerostu. Jde o Raritanium, které můžete získat na planetě Hoven. Pokud mu ho donesete, dá vám za něj Persuader, který snižuje ceny u obchodníků s vynálezy. Nakonec odleťte zpět na planetu Orion, kterou nyní můžete díky O2 Mask celou prozkoumat.

Planeta Hoven

Na této zasněžené planetě se nejprve vydejte přes malý můstek směrem na západ. Zde se musíte nejprve probojovat na první ledovou pláň, po které se vám bude mnohem lépe pohybovat na tryskách (dvakrát zmáčkněte ⓡ1). V chodbě za ní uvidíte paprsky, které vás zabijí jediným dotykem. Na druhé straně je naštěstí stará známá zelená koule, takže se mezi paprsky rychle protáhnete pomocí Swingshotu. Na další pláni s potůčkem budete muset pro změnu zmáčknout tři zelené nášlapné desky. Další tři vás čekají na skákacích stěnách (aktivujete je odrazem). Daleko nejhorší ale bude poslední trojice, která leží na úzkém klikatém můstku. Od první desky ke druhé přeleťte na raketách a poslední kličku přeskočte přímo. Jen tak máte šanci stihnout to a získat od dělníka Raritarium, za které na planetě Pokitaru dostanete Persuader.

Po získání Raritaria pokračujte na druhou stranu od své rakety. Po široké cestě se probojujete až na klasické rozcestí. Nejprve se tedy dáme do jeskyně vpravo. Vyjeďte nahoru na vznášející se plošince a dostanete se až do rozlehlé jeskyně s podivnou stavbou uprostřed. Před ní nasajte do svého Hydrodisplaceru vodu ze zásobníku a vzadu ji opět vypusťte. Tím si zvednete hladinu a můžete nasát vodu z dalšího zásobníku. Tou si zase zvedněte hladinu a potom postup opakujte do třetice všeho dobrého. Nakonec se dostanete do tunelu ústícího v rozsáhlém prostoru s několika můstky. Po levém okraji se probijte na druhou stranu a v obchodě si kupte Hydro-Pack za 2000 šroubů. Nakonec se teleportujte na začátek jeskyně.

Zbývá poslední část planety. Hned na začátku vás musíme upozornit, že si pořádně zaskáčete. Hned na nejbližší plošině poprvé narazíte na miny, které musíte rychle rozstřílet (utíká se jim dost špatně). Pokračujte dál a po odrážecích stěnách se dostanete až ke třem poletujícím plošinkám za sebou. Přeskákejte po nich (pod nimi je naštěstí velká plošina) na druhou stranu, kde se probojujete k protiletadlovému kanónu. Rychle do něj skočte a začněte střílet do velké lodi s raketou. Průběžně také sestřelujte helikoptéry, které vás budou otravovat (v levém

dolním rohu máte ukazatel poškození). Po zničení lodi získáte Infobota a můžete pokračovat na další Drekovu vesmírnou stanici.

Orbit planety Oltanis

Na této stanici vás nečekají žádné složité úkoly. Prostě se musíte probojovat na její druhý konec, kde už na vás čeká kapitán Qwark. Při boji si hlavně dávejte pozor na zelené zásobníky, které umí nebezpečně explodovat (můžete jich také využít). Hlavní specialitou základny jsou ale vysoké blikající věže, které napájejí energetické bariéry. Dají se zničit pouze raketomety Devastator nebo Visibomb (doporučujeme vám neplýtvat raketami Visibomb).

Zhruba po překonání první třetiny základny se prostříláte do budovy, ve které se musíte vyhnout kontaktu s nebezpečnou zelenou tekutinou. Její překonání je jen věcí načasování. Za touto budovou vás čeká poslední blikající věž. Na tu budete muset chtě nechtě použít Visibomb, protože díky bariéře nemáte čistou palebnou dráhu (namiřte si ve vlastním pohledu nad bariéru).

V následujícím úseku vám hru trochu znepříjemní kulometčíci. První trojici ale snadno zničíte ze zamčené budovy a tu druhou dlouhými šachtami, které určitě nepřehlédnete. Následuje nemilé překvapení. Další výtah vás totiž otočí tak, že do velké haly plné protivníků vstoupíte po stropě. Spadněte dolů a nejprve zlikvidujte všechny líhně malých vetřelců. Při vašem běhu po obvodu místnosti se totiž střelci postarají o své malé kamarády, takže budete mít nakonec podstatně míň práce. Dveře vedoucí ven se otevřou až po zabití posledního protivníka.

Po vyběhnutí ven narazíte na samotného kapitána Qwarka. Potom následuje souboj, ve kterém budete muset sestřelit jeho raketu. Naštěstí to nebude příliš těžké, takže se nelekejte zásahů jeho raket (všem se nevyhnete). Snažte se co nejvíce pohybovat ze strany na stranu (tím se většině raket vyhnete) a dávejte si pozor na asteroidy. Při tom to do něj nezapomínejte kropit (rakety si šetřete spíše na pozdější fáze souboje). V polovině jeho ukazatele poškození na vás vyšle letku stíhačů, ze kterých můžete získat lékárničky a rakety. Po jeho zničení naskočte do nové rakety a pokračujte na planetu pod vámi.

Planeta Oltanis

Přistáváte ve zničeném městě, které je plné Drekových robotů. Sjeďte na plošince na trosky kruhového náměstí a jako první zvolte cestu po kovovém pásu. Kovová plošina vás donese až na střechu silně poničeného domu. Fouká zde ale značný vítr, se kterým budete muset počítat. Obejděte nástavbu zleva a vyskočte nahoru. Držte se stěny a měli byste se dostat do průchodu dál. Nyní vás čekají střídavé ledové a kovové pásy, po kterých se dostanete až ke stánku, u kterého si můžete za 1000 šroubů koupit Gadgetron PDA, díky kterému si nyní můžete z jakéhokoliv místa ve hře koupit náboje do svých zbraní. V nouzové situaci se vám může určitě hodit.

Po návratu na náměstí pokračujte dál hlavní třídou. Tato cesta je vlastně jediná, kterou musíte bezpodmínečně projít. Na jejím konci totiž získáte Infobota s pozicí další planety. Vašimi hlavními protivníky budou kromě malých létajících robotů také jejich větší bráškové, kteří mají nebezpečné paprskomety. Snažte se vždy co nejrychleji zničit granáty, které jsou na ně velmi účinné. Takovým zpestřením bude jízda na trojkolejné dráze, na které budete muset nejprve uskakovat před paprsky a následně před energetickými bariérami. Za touto dráhou najdete obchod, ve kterém si budete moci hledaného Infobota koupit za 2000 šroubů.

Do poslední části planety se dostanete taxíkem, který vás doveze na začátek zapeklité dráhy. Na té byste se neměli zdržovat žádným sbíráním ani ničením robotů. Hlavně se vyhýbejte světlometům lodí, které mohou aktivovat smrtící obranný systém (neničte je, protože tím byste obranný systém mohli aktivovat) a co nejrychleji postupujte dál. Na konci vás čeká přitahování pomocí Swingshotu a zajímavá zbraň Morph-A-Ray. Po jejím sebrání můžete sklouznout ke své raketě a pokračovat na planetu Quartu.

Planeta Quartu

Z přistávací plošiny se nejprve vydejte k žebříku, který vede do vysoko položeného tunelu. V něm najdete nádrž s vodou, ve které si můžete poprvé pořádně vyzkoušet svůj Hydro-Pack. Díky němu stihnete velmi rychle proplout třemi kruhy, kterými si otevřete dveře vedoucí do další kruhové místnosti. Zde pokračujte na plošinu uprostřed a stoupnutím na tlačítko vypněte na minutu elektřinu, která probíjí vodou všude kolem. Nyní budete muset velmi rychle proplavat několika tunely a pomocí kruhů si otevřít několik dveří. Rozhodně se za žádných okolností nezastavujte, protože jinak nemáte naději na úspěch. Na konci tohoto závodu s časem vás čeká odměna ve formě Bolt Grabberu.

Seskočte ke své lodi a běžte k obrovské továrně. Do té se ale nedostanete bez Hologuise, takže musíte pokračovat dál. Swingshotem se zhoupněte na obrovskou kruhovou plošinu, po jejímž obvodu musíte doběhnout k vynálezci na její druhé straně. Ten vám ukáže svůj vynález, který může Clanka proměnit v obrovského robota. Jako SuperClank znovu oběhněte plošinu a na druhé straně vstupte do kruhové arény. V té poražte všechny ostatní roboty (samozřejmě musíte zničit také otravné helikoptéry) a vraťte se zpět k vynálezci, který vám jako odměnu předá Infobota. Vraťte se ke své raketě a odleťte na planetu Kalebo III.

Po návratu s Hologuise můžete konečně vstoupit do továrny. Jednoduše aktivujte maskování a zamávejte na robota za silovým polem. On vám ho vypne a vy ho potom můžete zezadu zlikvidovat. Podobně budete postupovat prakticky v celé továrně. Hlavní je vždy se přiblížit na co nejmenší vzdálenost a potom překvapivě zaútočit. O něco obtížnější to bude v situacích, kdy budete muset skákat. V takovém případě sledujte trasy strážních robotů a do akce se pusťte ve chvíli, kdy budete mít jistotu, že stihnete přeskočit na klidné místo a aktivovat maskování. V poslední místnosti získáte Infobota s polohou Drekovy flotily, která bude vaším dalším cílem.

Planeta Kalebo III

Právě jste přistáli na planetě, na které bylo vyrobeno veškeré vaše vybavení. Vaším hlavním cílem je získat Hologuise, se kterým budete moci dokončit svou misi na planetě Quartu. Drek je ale proti, takže vás čeká souboj s jeho elitními roboty. Prostřílejte se do vstupní haly (na lé-

tající roboty je nejlepší Devastator), ze které byste měli nejprve pokračovat doleva. Touto cestou se dostanete k výtahu, kterým vyjedete na plošinku se začátkem dlouhé koleje. Naskočte na ni a užívejte si nejdivočejší jízdu hry. Nevšímejte si vedlejších okruhů a držte se stále na hlavní dráze (vedlejší koleje používejte pouze pro uhýbání podivným kabinkám). Na konci dráhy běžte do informačního střediska, kde dostanete zadarmo Map-O-Matic. Ten vám na mapě označí všechny tajné plošinky a místnosti. Hned si to můžete vyzkoušet a díky tomu velmi snadno získáte další zlatý šroub.

Doběhněte zpět do vstupní haly a pokračujte dál po můstku na druhé straně. Po něm se prostřílíte do místnosti, ve které budete uzavřeni se skupinou robotů. Budete je muset všechny pobít, aby se vám otevřely dveře na druhé straně. Následuje můstek, ze kterého budete muset střelit do terče vypínajícího paprsky ve dveřích vpravo dole. Poté musíte velmi rychle skočit směrem ke dveřím a doplachtit do nich. V další části planety se potom budou stále střídat otevřené můstky s létajícími roboty a místnosti s malými roboty.

Nakonec se probojujete do místnosti s ředitelem Gadgetronu. Po rozhovoru s ním se budete muset zúčastnit závodu, který potřebujete vyhrát. První cenou je totiž Hologuise, pro který jste sem přiletěli. V závodě musíte neustále dělat nějaké triky, kterými si nabíjíte Zoomerator. S jeho pomocí potom můžete využívat jednu ze dvou zkratek, bez které nemáte proti robotům žádnou šanci. Až závod vyhrajete a ředitel vám předá Hologuise, můžete se vrátit na planetu Quartu.

Orbit planety Veldin

Po přistání můžete rovnou skočit do vody, která obklopuje plošinu, na které stojíte. Proplavte dostatečně rychle třemi kruhy a potom pokračujte podvodním tunelem do místnosti, ve které uvidíte již známou probíjející vodu. Tentokrát ale tlačítko vypne výboje na 80 sekund, takže si užijete o něco delší plavbu. Hlavními překážkami v tunelu budou trojlisté vrtule, u nichž samozřejmě nebudete mít čas čekat na příhodný okamžik. Prostě to riskněte a pokuste se proplavat tunel bez zastavení. Na konci vás čekají obvyklé tři kruhy a za nimi už spatříte kýženou hladinu. V místnosti seberte hlavně Codebota a potom můžete raketoplánem přeletět zpět ke své lodi.

Nyní budete muset proběhnout zbývající lodi flotily. Na té první vám bude stačit Hologuise, ale na druhé už půjde do tuhého. Ve velké místnosti budete muset během několika vteřin pobít všechny psy (než se otevřou dveře a dovnitř vstoupí robo-

ti). Na třetí lodi vás čeká stejná místnost v bledě modrém. Na poslední lodi vás ale čeká trochu jiný postup.

Dostáváte se na Drekovu vlajkovou loď, na které bude vaším úkolem zjistit jeho současnou pozici. Již v první místnosti ale zjistíte, že to klasickou cestou nepůjde. Musíte vyběhnout do kosmu a po povrchu lodi dojít až k plošině, která vás doveze k hangáru jednomístné stíhačky. Naskočte do ní a zničte všechny kanóny, které vám při chůzi po povrchu lodi blokovaly další cestu. Po jejich zničení pokračujte dál a následující plošinou sjedete do chodby plné paprsků. Proběhněte mezi nimi a v řídící kabině najdete Infobota s Drekovou polohou. Teleportujte se ke své raketě a sleťte na povrch Ratchetovy rodné planety.

Planeta Veldin

Před vámi je poslední úroveň hry, ve které se Ratchet vrací na svou rodnou planetu. Začátek úrovně určitě poznáte, protože se odehrává ve stejné části planety jako první úroveň. Tentokrát zde ale přibude velké množství Drekových elitních robotů, kteří budou velmi nepříjemnými protivníky. Naštěstí zde narazíte na několik prodejců, u kterých si můžete nakoupit munici za rozumnou cenu.

Na této planetě vás nečekají žádné zapeklité úkoly, které by nějak namáhaly vaše mozkové závity. Jediné, o co zde jde, je prostřílet se na druhý konec velmi nepříjemné cesty. Narazíte zde pouze na vám již známé překážky, takže vám nebudeme radit, kde máte použít Trespasser a kde Hydrodisplacer (jen vám připomeneme, že velká tlačítka zmáčknete skokem kombinovaným s tlačítkem R1). Do tuhého ale půjde, až se probojujete na velké prostranství v jihovýchodní části planety. Nepouštějte se do boje s velkými roboty a rychle běžte do tunelu vlevo, za kterým se může Clank proměnit v obrovského robota.

Jako robot se probojujte až k Drekovi, který má ale k dispozici svého vlastního obrovského robota. V nejlepším se ale Clank promění zpět v malého neškodného robůtka, takže budete muset použít klasické konvenční zbraně. Nejúčinnější budou samozřejmě rakety z Devastatoru nebo Visibomb. Po ubrání první čtvrtiny energie se váš protivník přesune a začne používat nové útoky. Po ubrání poloviny energie navíc spustí odpočet bomby, která má zničit vaší planetu. Jediná možnost, jak ji zastavit, je zamáčknout velké tlačítko skokem s použitím rakety. Pokračujte dál v boji a po Drekově porážce zmáčknutím posledního tlačítka zničte jeho novou planetu, díky které byl málem zničen celý známý vesmír.

Jakub Holý

Harry Potter and the Chamber of Secrets

INFO

■ **VYDAVATEL:** Electronic Arts ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Argonaut ■ **RECENZE:** PSM58 - 8/10

Hra bohatě rozmanitá a výrazně lepší než první díl.

Sami nejlépe víte, kolik zákeřností může číhat v kouzelném světě Harryho Pottera...

1. Den

Hra začíná před domem Ronových rodičů. Vaším prvním úkolem bude vyzkoušet si Flipendo, které je jedním z nejčastěji používaných kouzel hry. Pomocí něj rozbijte nejprve soudek stojící vedle vašich kamarádů (všimněte si, že rozbitelné předměty se viditelně klepou). Potom jděte k barevnému měřidlu síly kouzel, na kterém zjistíte, že vaše magie není zatím příliš silná. Po použití měřidla odběhnou vaši kamarádi do stodoly, do které je musíte následovat. Uvnitř použijte Flipendo na sestřelení dvou skřetů, kteří pobíhají v prvním patře a kryjí se za různými překážkami (ty se dají zničit).

Po jejich sestřelení vyběhněte dveřmi na dvorek za stodolou, kde vás čeká první magický souboj. Vaším prvním soupeřem bude stará pračka, která naštěstí není příliš nebezpečná. Stále držte R1 a nepřestávejte se pohybovat. Flipendo používejte ve chvílích, kdy má pračka otevřená dvířka. Pokud nebudete mít pořádnou smůlu, za chvíli můžete slavit své první vítězství.

Posledním úkolem prvního dne bude vyházet všechny skřety ze zahrady. Jeden z kamarádů vám ukáže, jak na to. Stačí skřeta omráčit Flipendem, potom ho sebrat a roztočit. Nepřestávejte držet ⊗, dokud nenaberete pořádnou rychlost,

a potom ho pusťte směrem ze zahrady. Vpravo dole máte ukazatel, na kterém vidíte zbývající počet skřetů v zahradě. Až je všechny odstraníte, můžete ukončit den. Pokud ale chcete získat několik karet s kouzelníky, budete si muset s házením trochu pohrát. Karty získáte za překonání rekordu v délce hodu a za zasažení dvou cílů (strašák a kupa sena). Pro poslední kartu si budete muset vylézt do prvního patra stodoly (vylezte nahoru po přístřešku u staré pračky).

2. Den

Druhý den vás čeká návštěva Příčné ulice. Bohužel se vám kouzlo tak trochu nepovede, takže skončíte v neznámém obchodě s kouzelnickými potřebami. Běžte k černým dveřím u vzdálenější stěny a otevřete je. Harry se za nimi schová a vy uvidíte, jak do obchodu Malfoy přinese jednu ze svých kouzelných knih. Po jeho obchodu se k ní opatrně přibližte (plížit se můžete pomocí citlivého používání analogu) a seberte ji. Naučíte se z ní kouzlo Lumos, které si můžete hned přidělit na jedno z tlačítek.

Běžte do průchodu, který je skryt za černými dveřmi ve vzdálenější stěně. Na temném konci chodby použijte Lumos, který vám odhalí tajné dveře. Otevřete je a proběhněte až do velké místnosti přehrazené skříněmi. Zde se budete muset vyhýbat vázám a zároveň pomocí Flipenda zlikvidovat skřeta, který se bude na skříních objevovat. Potom skříně přelezte a ve druhé části místnosti zavřete oba volně pobíhající skřety do jejich otevřených klecí. Nakonec po jedné z nich vylezte na ochoz nad místností. Nejprve jděte doprava, kde najdete truhlu s krmením. Pak běžte na druhou stranu ochozu a přivolejte sovu Hedviku. Nakrmte ji a ona vám za odměnu stáhne žebřík vedoucí na půdu.

Vylezte po žebříku nahoru a použijte Lumos. V podlaze jsou totiž prohnilá prkna, která se pod vámi velmi ochotně propadnou. Vyhněte se těmto místům a projděte až na druhý konec půdy, kde prolezete malým otvorem do místnosti s dveřmi. Ty vedou konečně ven z obchodu. Doběhněte až na konec postranní uličky, odtáhněte bednu

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb

Pravý analog » Rozhlížení

Křížek » Interakce s okolím

Kolečko, Čtvereček, Trojúhelník » Používání zvolených kouzel

R1 » Zaměřování cíle a centrování kamery

START » Přerušení hry

SELECT » Mapa, hodnocení, inventorář a seznam úkolů

a zmáčkněte tlačítko, které je za ní ukryto. Vraťte se zpět ke schodišti na začátku uličky a vejděte do výklenku, který jste si tlačítkem otevřeli. Uvnitř zmáčkněte další tlačítko, které vám odemkne dveře vedoucí na ulici.

Na nejbližší křižovatce zahněte doprava a po pár metrech narazíte na Ginny a paní Weasleyovou. Od ní dostanete svůj první stříbrňák, za který si musíte jít koupit knihu kouzel pro druhý ročník. Tu dostanete v knihkupectví Flourish & Blotts, ke kterému vás Ginny dovede. Před odchodem z knihkupectví nezapomeňte prohledat okolní police s knihami, mezi kterými je spousta Bertíkových fazůlek. Potom vyběhněte ven a Ginny vám poradí, abyste si vyzkoušeli své nové schopnosti na soudcích kolem dalšího stříbrňáku. Podržte tlačítko, na kterém máte navolené Flipendo, a soudky bez problémů zničíte.

Po sebrání stříbrňáku vás čeká hledání věcí, které Ginny poztrácela cestou do Příčné ulice. Nejblíže je hostinec Leaky Cauldron, který najdete za velkou dírou ve zdi vedle knihkupectví. Uvnitř pomocí Flipenda rozbijte několik soudků, za kterými vidíte místnost se stříbrňákem. Pod tím je ale nastražené propadlo, kterým propadnete do sklepa. Tlačítkem si otevřete dveře a v další místnosti omračte a zavřete do klecí všechny tři pobíhající skřety (odměnou je samozřejmě další kouzelnická karta). Potom prokličkujte mezi sudy ke dveřím vedoucím do velké haly. Zde se podél zdi opatrně přesuňte po římse na další malou plošinku, za které musíte dolů shodit velkou bednu. Tu dotlačte k protější stěně a vylezte po ní nahoru. Nad schodištěm potom použijte Lumos a otevřete si tajné dveře vedoucí do krbu s magickou páskou. Před odchodem na ulici se ještě zastavte pro stříbrňák v místnosti u dveří.

Běžte ulicí až ke schodům, které vedou ke krámku Gambol & Japes. Uvnitř pokračujte ke dveřím vedle pultu a projděte do malé místnosti s měřidlem síly magie. Použijte na něj Flipendo a pokud ho podržíte dost dlouho, šipka na měřidle ukáže maximální hodnotu. Díky tomu se otevřou malá dvířka hned vedle něj a vy můžete prolézt do další místnosti s krbem. Zde rozbijte všechny soudky a potom před krbem seberte pero i s kalamářem. Vyběhněte zpět na ulici a pokračujte k dalšímu otevřenému obchodu. Tím je Mullpepperova lékárna na pravé straně ulice. V té si musíte koupit lahvičku na lektvary za 8 stříbrňáků (pokud jich nemáte dost, musíte se v okolí porozhlédnout po dalších).

Vaším posledním úkolem bude najít váhy v obchodě Magical Menagerie. Je hned naproti lékárně, takže ho dlouho hledat nebudete. Uvnitř budete muset zničit několik soudků a potom doběhnout k mříži oddělující obchod od skladu. V tom hlídkuje jeho majitelka, které se budete muset vyhnout. Odlákejte ji od tlačítka, kterým si otevřete malá dvířka vedoucí do zadní místnosti. V té najdete váhy, které jsou posledním hledaným předmětem. Proběhněte skladištěm a venku doběhněte ke Ginny. Jako odměnu za nalezení předmětů dostanete kouzelnickou kartu. Potom vejděte do knihkupectví, ve kterém probíhá autogramiáda.

Cestou do Bradavic váš vůz bohužel havaruje a Ron je chycen zlou vrbou. Vaším úkolem bude vysvobodit ho. Zde si tedy poprvé pořádně zaběháte a zabojujete. Nejprve kolem kmenu seběhněte dolů a po zemi doběhněte až ke vzdálenějšímu kořenu, přes který nemůžete přelézt. Kousek od něj začíná římsa, po které poběžíte kolem vrby opačným směrem než před chvilkou. Při tom si dávejte pozor hlavně na kořeny, které vám neustále blokují cestu.

Na konci římsy seskočte dolů a najděte vchod do nízkého tunelu, který je blokován několika kořeny (je označen nápadným světýlkem). Zaměřte ho pomocí R1 a použijte na něj Flipendo. Kořeny se stáhnou a vy můžete prolézt na druhou stranu. Tam vám cestu zpět zahradí spadlý strom a všude kolem vás bude najednou pobíhat spousta skřetů. Používejte na ně Flipendo, dokud se dostatečně nevyděsí. Potom se rozutečou a na větvích blokujících další cestu se objeví skřet s velkou bombou nad hlavou. Zasáhněte ho Flipendem a jeho bomba vám uvolní cestu dál.

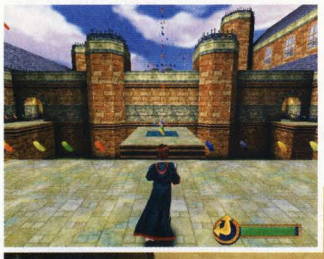
Doběhněte na konec stezky a z truhly seberte kartu s dalším

Kouzelnické karty

Důležitou součástí hry je sbírání kouzelnických karet. Na první z nich narazíte hned na začátku hry, kdy můžete některé z nich získat při házení skřetů ven ze zahrady. Již zde vám autoři naznačují, jak budete karty ve hře získávat. Spousta jich je sice v truhlicích přímo u cesty, takže jejich získání bude velmi jednoduché. Mnohem více jich ale získáte za plnění nejrůznějších vedlejších úkolů, kterými je hra přímo přecpaná. Proto vám doporučujeme pořádně se rozhlížet a všechno kolem zkoumat. Zejména po získání koštěte na prvním tréninku ve Famfrpálu se vyplatí prolétnout si okolí školy. Například na některých věžích můžete narazit na studenty, kteří vám nabídnou možnost zaházet si skřety na cíl a překonat počtem bodů školní rekord.

A proč jsou vlastně kouzelnické karty pro hru tak důležité? Za každých deset karet se vám o něco prodlouží ukazatel zdraví, takže v některých životu nebezpečných částech hry budete mít větší šanci na přežití.

čarodějem. Za vámi při tom spadne strom, po kterém budete moci vylézt nahoru. Zde si hned všimnete osvětleného bidýlka, na které můžete zavolat Hedviku. Ta vám poradí, že se duchové v blízké prolákline bojí světla. Pokračujte tedy dál a po pár metrech narazíte na prvního psího ducha. Straší zde celkem dva



a oba budete muset zahnat pomocí kouzla Lumos. Až oba zmizí (sledujte ukazatel vpravo dole), budete moci pomocí Flipenda uvolnit kořeny blokující další nízký tunel.

Tunelem prolezete na další cestu zamořenou skřety. Zde ale nebudete muset bezhlavě kouzlit. Stačí doběhnout k nízké vyvýšenině, na kterou Harry bez problémů vyskočí. Pokračujte kolem pýchavek dál a podle mapy snadno najdete vchod do posledního tunelu. Opět odstraňte kořeny a prolezte k zajatému Ronovi. Nyní vás čeká souboj s vrbou, který bude lehčí, než na první pohled vypadá. Vrba na vás bude útočit dvěma obrovskými kořeny, před kterými stačí ustoupit do nejvzdálenějšího rohu (podle toho, ze které strany zrovna útočí). Po útoku se odkryje citlivý bod, který je ve spodní části obou kořenů. Zakouzlete do něj Flipendo a až se začne ohánět, zakouzlete rychle další Flipendo do jejího oka (většinu času je schované za Ronem). V průběhu souboje vám bude Hedvika shazovat koláčky, takže byste neměli mít problémy se zdravím.

Po porážce vrby sledujte Rona do hradu. Na klíčových místech na vás bude čekat, takže se určitě ne-

ztratíte. Ve velkém sále s obrazy na stěnách vyběhněte až do sedmého patra, kde se obrazem dostanete do věže Griffindor. Zde vám Ron ukáže dveře, které vedou do studovny. Za tou je obchod Freda a George, který budete muset navštívit. Jedinou překážkou bude studovna, ve které zrovna studuje jeden z méně vlídných studentů. Budete se tedy muset opatrně proplížit po obvodu místnosti až k malému červenému obrazu v pravém horním rohu. U něj řekněte heslo a protáhněte se malým otvorem do obchodu. Zde si můžete za Bertíkovy fazůlky nakoupit spoustu zajímavých věcí. Teď ale na spoustu z nich nemáte dost fazůlek, takže se jen porozhlédněte kolem. Otevřete všechny kabinky na záchodcích a v jedné z nich nebude toaletní mísa. Zakouzlete Lumos a otevřete si průchod do tajné chodby vedoucí do studovny. Rovnou ji využijte a běžte do společenské místnosti promluvit si s Ronem. Potom můžete ukončit druhý den.

3. Den

Třetí den je velmi krátký a jeho jedinou náplní bude hodina létání. Opět sledujte Rona, který vás dovede až na nádvoří, na kterém bude hodina probíhat. Pokud byste se ztratili uvnitř hradu, tak běžte stejnou cestou, jakou jste se dostali do věže Griffindor předchozí večer. Venku ale poběžíte jinudy, takže se radši od Rona moc nevzdalujte.

Na hodině létání se naučíte ovládat své koště. Nejprve si zvolte, jak budete chtít ovládat stoupání a klesání. Potom vás čeká série několika kruhů, kterými můžete proletět pěkně pomalu. Důležitější bude ale váš následující let, ve kterém už budete bojovat o své hodnocení. Máte 150 vteřin na to, abyste prolétli co nejvíce kruhů, které se před vámi budou postupně objevovat. Pro nejlepší známku jich budete muset prolétnout nejméně 90, což rozhodně není nedosažitelné (nesmíte ale za žádných okolností zpomalovat, protože jinak to nestihnete). Po úspěšném dokončení zkoušky můžete opět ukončit den.

4. Den

Další den začíná v noci, takže váš pohyb po škole bude značně ztížen. Seběhněte po schodech do společenské místnosti a Hermiona vám ukáže Nevilla uvězněného za těžkým závěsem. Vaším dalším velkým úkolem bude vysvobodit ho. To ale nebude zas tak jednoduché, protože se budete muset naučit nové kouzlo, které vám to umožní.

Vaším prvním cílem tedy bude knihovna, ve které budete muset najít knihu umožňující vám boj s horklumpy. Už při cestě na hlavní schodiště si ale budete muset dávat pozor, aby vás nikdy z dozoru na chodbách nechytil (v takovém případě totiž Griffindor přijde o 5 bodů). Na hlavním schodišti potom seběhněte do druhého patra, kde najdete dveře vedoucí do čítárny. Ta je bedlivě střežena, takže proběhnout na druhou stranu nebude jednoduché. Doporučujeme vám proběhnout podél pravé nebo levé stěny

(samozřejmě za zády dozoru). V knihovně běžte rovnou ke stojanu, který je naproti vstupním dveřím. Na něm najdete knihu, ve které Gilderoy Lockhart popisuje boj s horklumpy.

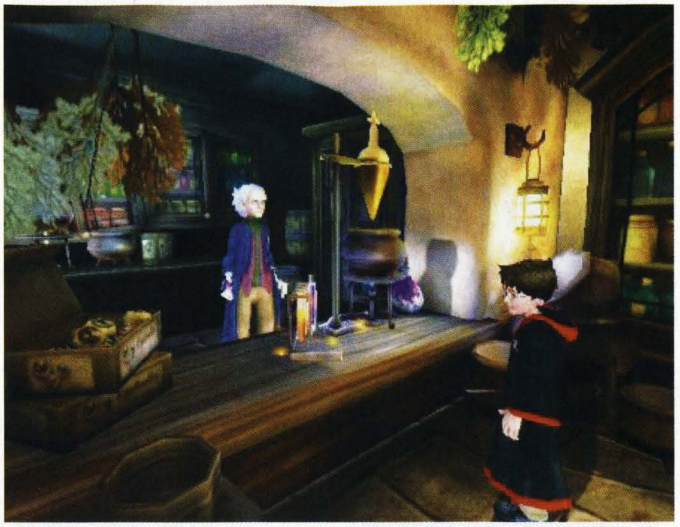
Po získání knihy proběhněte čítárnou zpět na hlavní schodiště a pokračujte dolů do vstupní haly. Ta je také pod dohledem, takže cesta ven opět nebude úplně jednoduchá. Až vyběhnete hlavními dveřmi ven, můžete pokračovat po cestě přímo před vámi. Budete se ale muset vyhýbat hlídkám, takže bude možná bezpečnější cesta kolem. Kniha s požadovaným kouzlem je ve skleníku, který najdete na jihovýchod od hlavních dveří (podívejte se na mapu). Až se dostanete do botanického oddělení, uvidíte hned několik skleníků. Kniha je ale samozřejmě v tom největším, který nejdete přímo uprostřed. Dveře jsou bohužel zaseklé, takže dovnitř budete muset prolézt malou dírou napravo od nich. Zlikvidujte všechny horklumpy kolem (nejdřív na ně použijte Flipendo, potom je zvedněte a zahoďte) a protáhněte se dírou do skleníku. Zde si pomocí Flipenda pročistěte cestu a dojděte si pro knihu na druhé straně skleníku.

Z knihy se naučíte nové kouzlo jménem Diffindo. To slouží k odstraňování gobelínů a závěsů, za kterými jsou ukryty tajné chodby. Je tedy na čase vrátit se do věže Griffindor. Budete muset opět prokluzout všem strážím. Na hlavním schodišti vás čeká krátké zdržení, po kterém můžete doběhnout zpět k Hermioně. Použijte Diffindo na závěs a osvoboďte tak Nevilla. Po splnění úkolu můžete ukončit další den.

5. Den

Tentokrát budete muset absolvovat hodinu Umění obrany proti temné magii. Seběhněte do společenské místnosti, kde potkáte Hermionu. Spolu s ní pokračujte na hlavní schodiště, po kterém musíte seběhnout do třetího patra. Zde najdete učebnu, ve které bude hodina probíhat, ještě před samotnou výukou ale budete muset absolvovat velmi krkolomnou cestu, na jejímž konci získáte další kouzlo.

V první místnosti musíte nejprve najít tlačítko, kterým vypustíte několik létajících koulí. Vaším úkolem bude samozřejmě jejich zničení. To ale nebude tak jednoduché, protože se v pohybu velmi těžko zasahují. Naštěstí se vždy před útokem na vás zastaví, takže se do nich bez problémů trefíte. Po chvilce ale začnou útočit ve větším počtu, takže se jim budete muset začít také vyhýbat (pokud je nestačíte před útokem zasáhnout). Až zničíte poslední z nich, tak se vysunou dva světlé kvádry, po kterých můžete vyskočit na ochozy po obou stranách sálu. Na jedné straně můžete pomocí Diffinda odstranit závěs a v malé místnosti si doplnit lahvičku léčivým lektvarem (pokud je prázdná). Na druhé straně najdete dveře vedoucí do dalšího sálu.



Zde vidíte čtyři otvory s otevřeným ohněm. Opět nejprve najděte tlačítko, kterým do sálu spustíte první velkou kouli s ostny. Potom vyběhněte na ochoz až ke světlému kvádru, který nemůžete přelézt. Otočte se směrem ke kouli, zaměřte ji pomocí L2 a zakouzlete na ni Diffindo. Koule spadne do otvoru pod ní a světlý kvádr sjede dolů. Zmáčkněte odkryté tlačítko a proběhněte k dalšímu světlému kvádru. Opakujte postup s ustřihnutím koule a do odkryté klece ve výklenku vhoďte jednoho z otravných skřetů. U dalšího kvádru opět zavřete skřeta do klece a za posledním kvádrem najdete truhlici s čokoládovou žábou. Po doplnění zdraví pokračujte do posledního velkého sálu.

Před vámi je asi nejnebezpečnější část této cesty. Rychle proběhněte mezi spoustou skřetů na druhou stranu sálu a vylezte na ochoz. Před sebou máte jeden z mnoha chrličů ohně, kolem kterého budete muset proběhnout. Připravte se na opravdu rychlý běh, protože zde nebudete mít čas na rozvážný postup. Chrliče můžete odvrátit pomocí Flipenda. Čím silnější kouzlo použijete, tím déle bude chrlič plivat svůj plamen přímo nahoru. Tímto způsobem se pokuste minimalizovat svá zranění a proběhněte až ke stěně, kde najdete truhlici s čokoládovou žábou. Potom projděte do místnosti, ve které musíte pomocí Diffinda ustřihnout dvě závaží vpravo. Tím zpomalíte otáčení hřídele s ostnatými koulemi a můžete proběhnout k dalším dveřím. Zde opět ustřihněte velkou ostnatou kouli a potom propadněte nově otevřeným otvorem do prvního sálu.

Z prvního sálu projděte dveřmi kousek od vás a v kruhovém sálu doběhněte ke stojanu uprostřed. Na něm najdete knihu, ze které se můžete naučit nové kouzlo, které se vám bude hodit ve všech magických soubojích. Jmenuje se Expelliarmus a doporučujeme vám přidělit mu některé z již obsazených tlačítek (asi nejméně používané je kouzlo Lumos). Po naučení kouzla vás čeká souboj, ve kterém si ho můžete hned vyzkoušet. Socha před vámi ožije a vy budete muset používat Expelliarmus na odrážení jejích magických útoků. Ke konci začne útoky také odvracet, tak se připravte na delší výměny.

Po souboji se sochou se vraťte do třídy, kde vás čeká o něco těžší souboj. Tentokrát budete muset bojovat s Malfoyem, který vám bude vyrovnaným protivníkem. Rozhodně vám nebude stačit jen

odvracet jeho útoky. Po odražení jeho útoku se na něj vždy snažte rychle zakouzlit Flipendo, protože dvě kouzla za sebou nedokáže odvrátit nikdo. Při tom si ale dávejte pozor na směr jím odražených kouzel, protože mohou dopadnout vedle vás a jejich malá exploze vás bez problémů porazí. První z vás, který svého protivníka pětkrát zasáhne, vyhrává.

Soubojem s Malfoyem hodina Umění obrany proti temné magii končí. Večer je ale daleko a vás čeká ještě trénink na Famfrpál. Následujte Roye, který vás dovede až k bráně vedoucí na hřiště, kde bude trénink probíhat. Nejprve se naučíte základní principy hry. Musíte sledovat Zlatonku a prolétat kruhy, které za sebou zanechává. Tím si nabíjíte boost, který se stane aktivním až po plném nabití (za vaším koštětem se začnou objevovat jiskry). Pomocí boostu se můžete Zlatonce přiblížit a pokud se dostanete na dosah, můžete ji chytit. Po tréninku nanečisto přijde ještě cvičný zápas, ve kterém poprvé změříte síly s protihráčem. Vaším úkolem bude chytit Zlatonku dříve než on. Za dobu strávenou při chytání Zlatonky navíc získáte hodnocení, tak se snažte být co nejrychlejší. Po tréninku můžete ukončit den.

6. Den

Úkol tohoto dne vám opět zadá Hermiona, kterou najdete v chodbě vedoucí ze společenské místnosti směrem k hlavnímu schodišti. Tím úkolem bude najít a získat knihu pojednávající o historii školy. Bohužel je schována v zakázané části knihovny, takže opět nepůjde o žádnou procházku. Navíc se vše odehrává v noci, takže i normálně přístupné chodby budou plné hlídek.

Do zakázané části knihovny se dostanete přes čítárnu, kterou už jste jednou překonávali. Seběhněte tedy do druhého patra a běžte rovnou do čítárny. Ještě než se rozeběhnete směrem ke knihovně, rozhlédněte se kolem. V pravém zadním rohu jsou totiž velké zlaté dveře, které jsou vaším cílem. Proběhněte k nim a rychle je otevřete. Za nimi je další místnost plná hlídek. Vy se budete muset potichu proplížit až na druhou stranu, kde najdete velký obraz ukrývající tajný průchod. Použijte heslo, které vám dala Hermiona, a prolezte do chodby za stěnou.

Touto cestou se nakonec dostanete do zakázané části knihovny. Nejprve běžte směrem doprava a vedle dveří zalepených zeleným slizem najdete truhlici s krmením pro Hedviku. Potom přeběhněte na druhou stranu sálu, kde najdete osvětlené bidýlko. Zavolejte Hedviku a nakrmte ji. Ona vám za odměnu spustí žebřík, po kterém můžete vylézt na jednu z knihoven u nejvzdálenější stěny sálu. Přeskočte na římsu nad dveřmi se zeleným slizem a pokračujte dál podél stěny. Před vámi bude balkón se zábradlím a provazem, který můžete přestřihnout pomocí kouzla Diffindo. Na druhé straně balkónu udělejte to samé a přeskákejte po knihovnách až ke stojanu s knihou, kterou hledáte.

Po přečtení zápisu o Tajemné komnatě se otevřou dveře naproti těm, kterými jste sem přišli. Za nimi najdete další sál, ve kterém na vás zaútočí malá knihovna. Čeká vás tedy další souboj. Základem bude naučit se vyhýbat jejím útokům. Stačí držet R1 a počkat na chvíli, až na vás vyšle dávku knih. Udělejte úkrok stranou a zakouzlete na knihovnu Flipendo, čímž ji posunete o něco dozadu. Tento postup budete muset opakovat, dokud knihovna neustoupí až na konec prohlubně, ve které stojí (pokud vás zasáhne, tak opět poustoupí o několik metrů dopředu). Nakonec upadne a vy můžete odtáhnou kvádr nalevo od ní až před první pevnou knihovnu.

Vylezte po kvádru na knihovnu a pomocí Flipenda sestřelujte létající knihy, které vám blokují další cestu. Po knihovnách přeskákejte až na balkón na druhé straně. Zde najdete na stojanu knihu, ze které se naučíte kouzlo Ectoplasm. To slouží k odstraňování zeleného slizu, který produkují duchové. Seskočte tedy zpět dolů a vraťte se do velkého sálu, ve kterém byla kniha o historii školy. Ve stěně vlevo jsou dveře blokované slizem, který můžete nyní pomocí kouzla Ectoplasm snadno odstranit. Proběhněte dlouhou chodbou až do kruhové místnosti, ve které kolem sebe uvidíte čtyři průchody plné zeleného slizu. Odstraňte ho a ve všech čtyřech místnostech najdete tlačítka, kterými budete postupně zasouvat petlice uzavírající východ. Po zmáčknutí druhého a čtvrtého tlačítka vás ale čekají souboje s Malfoyovými poskoky. Pokud jste ale zvládli techniku souboje využívající kouzlo Expelliarmus, nebude to pro vás žádný problém.

Až vybojujete druhý souboj, můžete projít uvolněnými dveřmi do další místnosti. Po seběhnutí schodů si všimněte vpravo i vlevo mezer v zábradlí. K jedné z těchto mezer budete muset přisunout kvádr, který najdete opodál. Vylezte po něm na ochoz a pomocí kouzla Ectoplasm uvolněte obě páky, které vám otevřou dveře vedoucí do čítárny. V malé temné místnosti použijte Lumos a rychle proběhněte čítárnou do prostoru hlavního schodiště. Ještě než ale poběžíte nahoru, pomocí Diffinda odstraňte závěs napravo od dveří do čítárny. V tajné chodbě vyběhněte nahoru po dlouhém schodišti a zahněte doprava. V tomto prostoru najdete truhlu zalepenou slizem. Uvolněte jí kouzlem Ectoplasm a získáte velmi cennou věc. Jde o větší pytlík na Bertíkovy fazůlky, kterých nyní můžete nosit dvakrát tolik než dřív. Potom doběhněte k Hermioně, která na vás čeká v chodbě u společenské místnosti. Po krátkém rozhovoru můžete konečně ukončit den.

7. Den

Je zde opět bílý den a před vámi je další zajímavá vyučovací hodina.

Tentokrát to bude hodina Transfigurace, jejíž učebnu najdete v prvním patře na hlavním schodišti. Stejně jako předchozího dne i tentokrát budete muset absolvovat složitou cestu, na jejímž konci se naučíte nové kouzlo. V prvním obrovské hale nejprve pomocí kouzla Ectoplasm uvolněte kruhové průchody v pravé i levé stěně. Za nimi najdete místnosti a v každé z nich bude jedná páka zalepená slizem. Uvolněte je a otevřete si tak cestu vedoucí do dalšího sálu.

Zde si musíte uvolnit vchod do malé uzavřené místnosti uprostřed. V té použijte kouzlo Lumos a v pravé stěně najdete tajný průchod, který potom lehce otevřete. Po vysunuté části stěny můžete vylézt na strop této malé místnosti. Z něj přeskočte na malý balkón, ze kterého můžete začít přeskakovat dál směrem doprava. Po dalších malých balkónech a dvou římsách se dostanete až k dalšímu průchodu, který je zalepen slizem. Uvolněte ho a projděte do kruhového sálu, v jehož středu vidíte stojan s knihou. Seskočte dolů a z knihy se naučíte nové kouzlo, které se jmenuje Aviforce. Toto kouzlo vám umožní proměnit některé kameny dočasně v ptáky.

Nejprve proměňte zvláštní kameny kolem v ptáky. Tím si uvolníte cestu vedoucí zpět do první obrovské haly, ve které jste uvolňovali páky. Nyní ale bude váš úkol samozřejmě jiný. Budete muset proměnit kameny po stranách haly tak, abyste se dostali k oběma můstkům na druhé straně. Do obou zatlačte a spusťte je dolů. Tím probudíte velkou sochu, která na vás začne útočit. To znamená jediné: před vámi je další magický souboj, ve kterém využijete kouzlo Expelliarmus, kterým budete do sochy odrážet její kouzla.

Až ji porazíte, můžete proměnit v ptáka nově odkrytý kámen a uvolnit si tak cestu vedoucí zpět do učebny, ve které už na vás čeká Ron s ostatními spolužáky. Od něj se dozvíte, že vás čeká první ostrý zápas Famfrpálu. Budete tedy muset vyběhnout ven a doběhnout nebo dolétnout ke vchodu na stadión, kde už na vás netrpělivě čekají. Před vámi je totiž zápas proti týmu Hufflepuffu, který ale naštěstí nemá zrovna hbitého chytače. Po výhře v prvním zápasu sezóny můžete ukončit den.

8. Den

Rovnou u východu z ložnice vás čeká Ron, který vám řekne o schůzce s Hermionou. Ta na vás čeká na dívčích toaletách, které najdete u ve stejném patře jako knihovnu. Seběhněte tedy do druhého patra a na toaletách doběhněte k Hermioně, která vás promění v Malfoyova kamaráda. V tomto převleku ale budete muset Malfoye najít ve sklepení, po kterém se v noci obvykle potuluje. Seběhněte tedy do vstupní haly, kde najdete dveře vedoucí do sklepení (seběhněte schody a zahněte doprava).

Po vstupu do sklepení to budete mít jednoduché. Vypadáte jako jeden z nich, takže snadno projdete velkou místností plnou poliček na její druhý konec a promluvíte si s Malfoyem. Po rozhovoru se ale proměníte zpět v Harryho a cesta zpět se rázem změní v noční můru. Hlavní místnost sklepení je totiž plná hlídek a vy ji budete muset nějak překonat. Asi to nepůjde bez malé finty, kterou je použití kouzla na odlákání pozornosti. Propližte se tedy do pravého dolního rohu a odtud vyšlete Flipendo směrem k levé stěně. Všichni hlídkující studenti by se tam měli seběhnout a vy se tak můžete dostat k východu. Nebude to ale jednoduché, takže to asi bude chtít několik pokusů. Až se dostanete ven, tak doběhněte zpět na dívčí toalety ve druhém patře a po rozhovoru se svými kamarády můžete ukončit den.

9. Den

Jako každý den seběhněte do společenské místnosti, kde už na vás čeká Ron. Hlavní náplní tohoto dne bude hodina kouzlení, která bude probíhat ve druhém patře. Seběhněte tedy po hlavním schodišti ke knihovně a vstupte do učebny, ve které se moc neohřejete. Učitel vás totiž rovnou pošle pro knihu s novým kouzlem. A hned v prvním sále zjistíte, že tentokrát si zabojujete opravdu pořádně. Hned na úvod vás totiž čeká tradiční souboj se sochou, která na vás bude vrhat svá ohnivá kouzla. Až ji zničíte, běžte do dveří, které byly schovány přímo za ní.

Dlouhou chodbou doběhnete do druhého sálu, v jehož levé části vidíte dvě další sochy. K oběma budete muset seskočit a podstoupit s nimi rychlý souboj. Po obou zůstanou kameny, které můžete oživit pomocí kouzla Aviforce. Díky tomu se kameny přesunou na kulatá tlačítka a uvolní vám cestu do kruhového sálu se stojanem. Jako vždy k němu doběhněte a z knihy se naučte kouzlo Incendio, které slouží k zapalování věcí (může také spálit pavučiny blokující dveře nebo truhlice). Hned si ho vyzkoušejte a zapalte všechny čtyři svícny stojící u stěny sálu. Bohužel budou hořet jen po omezenou dobu, takže musíte být dostatečně rychlí. Pokud totiž hoří všechny najednou, otevřou se vám dveře vedoucí zpět do prvního sálu.

Zde vás čeká nelehký úkol. U protější stěny totiž hoří dva obrovské ohně, za kterými jsou ukryta tlačítka otevírající vám cestu ven. Nejprve budete muset seběhnout dolů a zapálit pomocí kouzla Incendio oba svícny, díky kterým se zasunou velké sloupy blokující přístup do malých bočních místností. V každé z nich jsou dvě hlavy, ve kterých může hořet věčný plamen. Vběhnete do jedné z nich a zapalte hlavu, která zrovna nehoří. Tím docílíte toho, že u jedné z bočních stěn budou oba velké plameny zhasnuté. Vyběhněte ven a všimněte si dvou kovových soch, nad kterými jsou malé plošinky. Musíte je rychle zapálit a natočit je nahoru, čímž se zvednou obě plošinky nad nimi. Rychle vyběhněte po schodišti na ochoz a po zvednutých plošinkách

Bertíkovy fazůlky

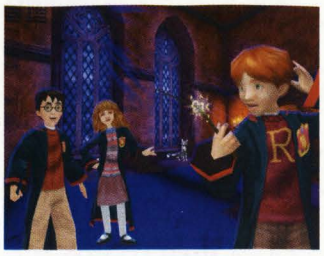
Stejně jako na kouzelnické karty i na fazůlky narazíte na každém rohu. Jejich sbírání sice není tak důležité, ale zato jsou doslova všude kolem vás. Stačí zkoušet používat Flipendo na předměty kolem vás a ze spousty z nich vypadne několik fazůlek. Zpočátku vám sice budou k ničemu, ale v kouzelnické škole najdou své uplatnění. Slouží zde totiž jako jediné uznávané platidlo, takže se vyplatí mít jich pár u sebe. Asi nejvíc jich utratíte v obchodu Freda a George, který najdete kousek od společenské místnosti. Zde si za ně můžete koupit spoustu užitečných věcí, které vám hru velmi usnadní.

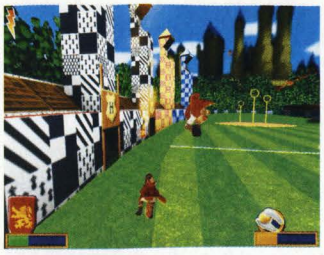
Rozhodně největším a nejdůležitějším zdrojem fazůlek je školní knihovna. Ta je doslova zlatým dolem, protože v každé knihovničce najdete většinou několik fazůlek (čím víc jich máte, tím méně jich nacházíte). Navíc je jejich zdroj neomezený, takže se zde můžete zastavit každý den a doplnit si jejich zásoby. A pokud máte nedostatek místa, tak si nezapomeňte doběhnout pro speciální váček, který najdete v tajné chodbě začínající u dveří do knihovny (musíte mít kouzlo Diffindo).

Školní hodnocení

Vaším vedlejším úkolem, který se prolíná celou hrou, je porazit Slytherin ve školním hodnocení. Poprvé dostanete možnost zabodovat v hodině létání na koštěti, na jejímž konci obdržíte počet bodů odpovídající vašemu hodnocení v závěrečném testu. Zkoušky ve všech následujících hodinách se stanou vaším hlavním zdrojem bodů, které mohou rozhodnout o úspěchu vaší koleje. Velmi důležitým zdrojem bodů je ale také plnění úkolů, jejichž znění si můžete přečíst na nástěnce ve společenské místnosti. Prakticky vždy jde o hledaní nějakého předmětu, který je schován někde v okolí školy. Pokud ho přinesete k nástěnce, získáte za něj kouzelnickou kartu a 10 bodů pro vaší kolej.

Vedle získávání bodů ale také nesmíte zapomínat na možnost jejich ztráty. Velmi nepříjemné jsou v tomto ohledu všechny noční mise, při kterých jsou chodby celé školy plné hlídek. Pokud budete v nočních hodinách přistiženi kdekoliv mimo prostory vaší koleje, bude vám odečteno 5 bodů z celkového hodnocení. Vzhledem k jejich celkovému počtu ve hře si tento přepych nemůžete dopřávat příliš často, jinak souboj se Slytherinem nevyhrajete.





přeskákejte na druhou stranu. Zde zmáčkněte tlačítko a seskočte zpět dolů. Běžte do malé boční místnosti, kterou jste navštívili jako první, a opět zapalte hlavu, která hořela od začátku. Potom můžete přeběhnou do místnosti na druhé straně sálu, kde se bude opakovat stejný postup. Z učebny potom běžte rovnou na stadión, kde vás čeká druhý zápas sezóny.

10. Den

A je zde další noční výlet. Tentokrát se z tajemného deníku dozvíte, že před 50 lety měl Hagrid otevřít Tajemnou komnatu a zavinit tak smrt jedné studentky. Vaším dalším úkolem bude vyběhnout ven a navštívit Hagrida v jeho chatrči, kterou najdete hned vedle skleníku. Pěkně opatrně tedy proběhněte celou školou a venku doběhněte k předním dveřím chatrče. Hra bude přerušena animací, po které musíte sebrat klíč odhozený Hagridem. Sledujte malé pavouky, kteří vás dovedou ke dveřím vedoucím do zakázaného lesa.

V zakázaném lese vás čeká opravdu velmi akční část hry. Sledujte směr, kterým běží pavouci a po chvilce potkáte prvního velkého zeleného pavouka. Jediné, co na ně platí, je kouzlo Incendio, které je zabije jediným zásahem. Stejné kouzlo použijte také na pavučiny, které vám budou často stát v cestě. Nakonec dorazíte k velké pavučině zakrývající široký otvor v zemi. Zničte ji a seskočte dolů, kde už na vás čeká obrovský pavouk.

Po krátkém rozhovoru budete muset proběhnout velmi klikatou stezkou plnou pavouků. Víc než na pavouky si ale musíte dávat pozor na propasti, které znamenají nevyhnutelnou smrt. Cestou postupně propálíte všechna kotvící vlákna hlavní sítě, takže na konci skončíte v jeskyni s velkým pavoukem. Stejně jako na jeho malé potomky i na něj platí Incendio. Naneštěstí pouze ve chvílích, kdy stojí na zadních a vystavuje vám na odiv spodní část svého těla. Po některých zásazích se sesho-

ra spustí kokony, ze kterých po zničení vypadnou fazůlky a koláčky. Jeho útoky naštěstí nejsou příliš nebezpečné, takže se jim určitě většinou vyhnete. Stačí se držet dál od něj a po vyčerpání jeho zdraví si vás vyzvedne Ron v létajícím autě. Potom můžete v klidu ukončit den.

11. Den

Náplní tohoto dne je překvapivě pouze poslední zápas ligy ve Famfrpálu. Cestou sice shlédnete dějovou animaci, ale jinak se nic zajímavého nestane.

12. Den

Před vámi je poslední den hry. Hned po doběhnutí do společenské místnosti se setkáte s Ronem, který vám sdělí několik překvapivých novinek. Malá Ginny se ztratila a Hermiona byla proměněna v kámen. Vaším úkolem bude najít Tajemnou komnatu a osvobodit malou Ginny, která je ve smrtelném nebezpečí. Vaším prvním cílem budou dívčí toalety ve druhém patře, kde na vás Ron počká. Ihned po vašem příchodu shlédnete animaci, ve které bude otevřena Tajemná komnata.

Stojíte na začátku dlouhé chodby se sochami hadů. Jednoduše doběhněte na její konec a sledujte další animaci, na jejímž konci začne závěrečný souboj. Tentokrát ale nepotřebujete žádná kouzla, protože jedinou účinnou zbraní je kouzelný meč. Seberte ho a vyhněte se baziliškovi, který se plazí kolem vás. Nesnažte se na něj útočit a počkejte si, až vyleze z další díry a zvedne svou hlavu do výšky. V té chvíli můžete zaměřit podivné znamení na spodní straně jeho hlavy. Chvilku podržte libovolné tlačítko používající meč a objeví se dlouhý výboj. Ten můžete směřovat pomocí analogu. Snažte se ho co nejdéle udržet v bezprostřední blízkosti znamení, které je baziliškovou slabinou.

Po vyčerpání kouzelného úderu vám bude meč vyražen z ruky. Opět se vyhněte baziliškovi a porozhlédněte se kolem. Meč vždy přistane na jedné ze tří kamenných plošinek, které vidíte kolem sebe. Při běhu pro meč ale bude padat strop, takže si budete muset dávat pozor. Sledujte stíny na zemi, které vám prozradí, kam zrovna části stropu padají. Po získání meče opakujte předchozí postup a opět baziliška zraňte. Pokud budete úspěšně mířit, měli byste ho dostat čtvrtým útokem.

Porážkou baziliška hra v podstatě končí. Zbývá pouze slavnostní předání poháru, který obdrží nejlépe bodovaná kolej. Pokud tedy nemáte dost bodů, můžete se ještě pokusit nějaké získat plněním úkolů nebo lepšími výsledky ve zkouškách. Když jste na předávání připraveni, vejděte do velké síně, jejíž dveře najdete ve vstupní hale.

Jakub Holý

DigitálníFoto magazín

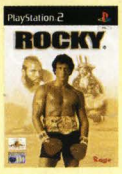
NOVÝ **ČASOPIS O DIGITÁLNÍ** FOTOGRAFII VYCHÁZÍ **V ÚNORU**

EXKLUZIVNĚ! Virtuální modely testovaných fotoaparátů!

NOVINKA!

Rocky

INFO



■ **VYDAVATEL:** Rage ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Rage ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 84/100

Jedna z nejlepších boxerských her. Ale co je ještě důležitější, fantasticky věrné herní zpracování kultovní filmové série se Sylvesterem Stallonem.

Legendární filmová série se dočkala kvalitní herní verze. Chcete radu, jak porazit Apollo Creeda a Ivana Drago? Jste na správné adrese!

ÚDERY

ŠŤOUCHNUTÍ

Šťouchnutí nebo ťuknutí, chcete-li, je nejvýznamnější úder v celém rejstříku, neboť vyžaduje velice krátkou vzdálenost mezi boxery. Úder lze použít jako formu útoku nebo obrany a jakmile jej zvládnete, dostanete celý souboj pod kontrolu. Slabší boxeři zpravidla bývají rychlejší. Postavy jako Buddy Shaw či Kofi Langton nemají žádné mohutné údery, ale díky své rychlosti se k soupeři mohou rychleji přitočit, zasadit mu pár rychlých úderů za sebou a zase zmizet z dosahu. Těmito šťouchanci žádného knokautu nedosáhnete, ale máte-li málo síly, představují skvělý způsob, jak převážit vítězství na svou stranu.

ROVNÝ ÚDER

Rovný úder se normálně používá jako forma útoku, ale v jistých případech jej lze použít jako kontr a zabránit soupeři v tom, aby se vám přiblížil. Také jej lze použít jako super úder a rozhodnout jím souboj. V kombinaci se šťouchnutím je ideální zbraní, pokud chcete soupeře utahat. Nabízí mnohem více údernosti než šťouchnutí, ale zase je pomalejší. Oceníte jej ovšem i tehdy, pokud se dostanete do potíží. Pokud si jej správně načasujete, může vás několik rovných úderů zachránit před pořádným nářezem, neboť rozjetého protivníka snadno dostanete zpět do ústupu.

HÁK

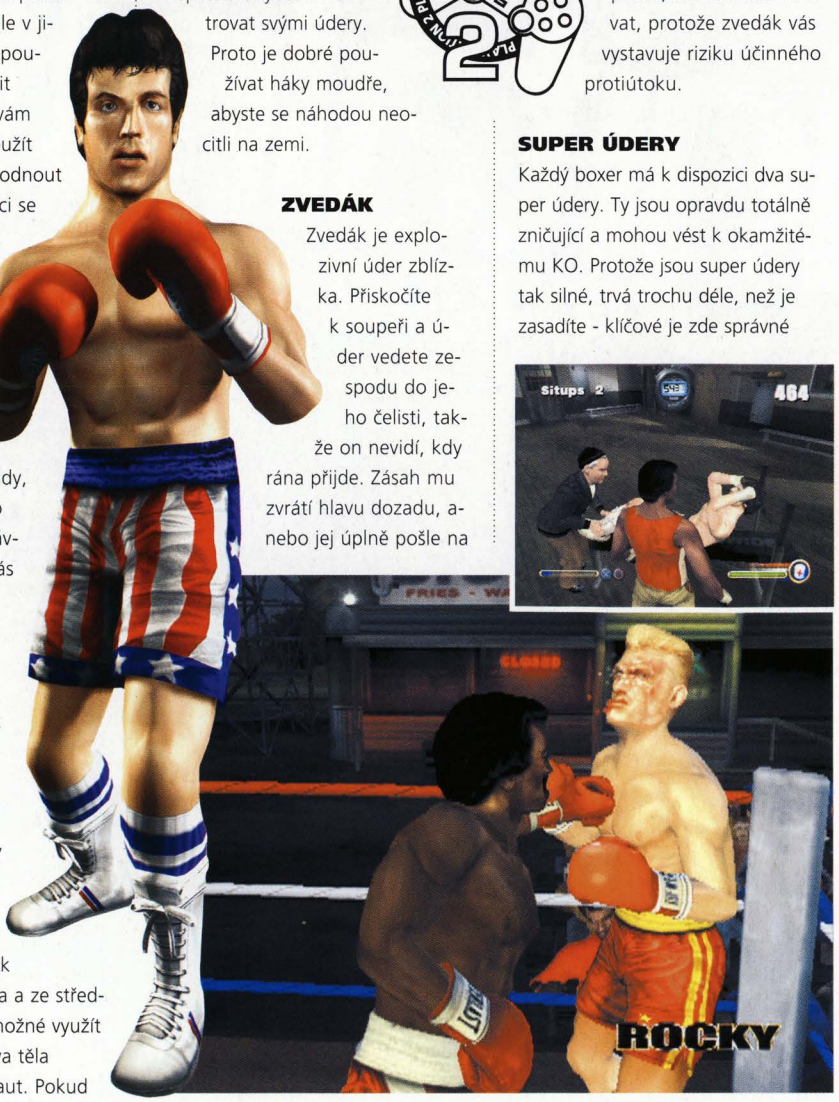
Hák je velice silný úder, zasazovaný zahnutou paží, čímž se dokonale využívá točivého pohybu v ramenou. Hák je nejefektivnější zblízka a ze střední vzdálenosti, kdy je možné využít celé síly rotace boxerova těla a soupeři zasadit knokaut. Pokud chcete ovšem zasazovat háky co nejúčinněji, je třeba se k soupeři dostat - abyste jej co nejvíc oslabili, je dobré kombinovat háky na hlavu a na tělo. Hlavně háky kombinujte, protože když budete používat stále ten samý, začne se vám soupeř úspěšně uhýbat a kontrovat svými údery. Proto je dobré používat háky moudře, abyste se náhodou neocitli na zemi.

ZVEDÁK

Zvedák je explozivní úder zblízka. Přiskočíte k soupeři a úder vedete zespodu do jeho čelisti, takže on nevidí, kdy rána přijde. Zásah mu zvrátí hlavu dozadu, a-nebo jej úplně pošle na zem. Zvedák je skutečně zničující úder, po kterém je nejlepší sáhnout na konci určité sekvence úderů. Přistupte k soupeři, zasaďte mu několik háků do těla a do hlavy, potom několik zvedáků a pak už jen sledujte, jak mu ubývá ukazatel síly. Ale pozor, musíme vás varovat, protože zvedák vás vystavuje riziku účinného protiútoku.

SUPER ÚDERY

Každý boxer má k dispozici dva super údery. Ty jsou opravdu totálně zničující a mohou vést k okamžitému KO. Protože jsou super údery tak silné, trvá trochu déle, než je zasadíte - klíčové je zde správné



OBECNÉ TIPY

Držte se co nejvíc mimo rohy.

Měňte bojovou vzdálenost - střídejte boj zblízka a zdálky.

Pro boj zdálky používejte přímé údery a šťouchnutí, pro boj zblízka háky a zvedáky.

Pomocí oťukávání zjistěte, jaký máte dosah.

Dávejte pozor na ukazatel síly, abyste zbytečně neplýtvali energií.

Používejte mocné kombinace, jimiž soupeře omráčíte a vzápětí jej budete moci dorazit super úderem.

Pro obnovení zdraví a energie používejte provokace.

Neustále se pohybujte! Tak vás soupeř těžko zasáhne.

Naučte se protiúder - uhnout a udeřit.

Nevyčerpejte všechny své speciální údery hned zkraje - tedy pokud nejste připraveni bojovat dlouho a pokusit se vyhrát na body.

Poznejte silné i slabé stránky svého boxera a hrajte podle nich.

Nezapomínejte na klasické citáty z filmu, přidává to na atmosféře.

načasování. Ale pozor, provést super úder vám vezme strašně energie, proto s nimi zacházejte opatrně, abyste z nich měli maximální užitek. Taky byste si měli být vědomi škod, které takový úder napáchá (viz speciální rámeček). Někteří boxeři dokáží dvojité super údery, zatímco jiní zase mají k dispozici super rychlé, které ovšem působí menší škodu.

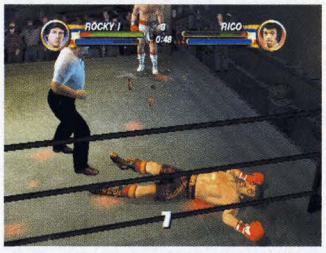
OBRANA

BLOK

Blokem vykryjete soupeřovy údery. Blok sám automaticky rozhodne, zda úder přichází na hlavu nebo na tělo a podle toho také vypadá. Efektivita vašich bloků se bude automaticky zvyšovat s každým úspěšným vykrytím soupeřova úderu, často vám pak stačí tři až pět úspěšných bloků za sebou. Jakmile ovšem nějaký úder vaší obranou projde, přestaňte bránit a resetujte svou obrannou výkonnost.

ÚHYB (USKOČENÍ, COUVNUTÍ, NA STRANU, PŘIKRČENÍ)

Když budete dobře používat úhyby, budete moci zůstat v dosahu a zároveň se ubráníte soupeřovým úderům. K úhybu sáhněte tehdy, bude-li oslaben váš blok, anebo ještě lépe, udělejte úhyb a potom z obranné pozice zaútočte silným protiúderem. Tato technika může mít totálně zničující důsledky, podaří-li se vám jednotlivé kroky načasovat správně. Navíc totálně vytočí soupeře, který se pak v zuřivosti může dopustit nějaké chyby, za kterou jej rychle potrestáte. Prostě špičkový úder.



ÚHYBNÝ MANÉVR

Úhybný manévr byste měli používat tehdy, když se chcete od soupeře co nejrychleji dostat. Jakmile začnete dostávat na frak, sáhněte po úhybném pohybu. Rychle mu unikněte z dosahu, dejte se dohromady a začněte znovu útočit. Dobré je použít úhybný manévr, když vás soupeř zažene do kouta. Rychle se obtočíte kolem něho - zkušený hráč často dokáže bleskově vyklouznout z rohu, do kterého naopak zatlačí soupeře a pak jej začnou krutě trestat.

POČÍTÁNÍ

Pokud dostáváte tvrdou nakládačku, hlavní je nezpanikařit a nezačít zběsile mlátit do křížku, abyste co nejrychleji vstali. Klidně počkejte do osmi - aspoň naberete dostatečně energie. Nemusí to být zrovna příliš, ale tady pomůže každý drobet. Když vstanete po jedné nebo dvou, jste zralí tak akorát na další nářez, navíc vše závisí na osobní statistice boxera, kterou je třeba vést v patrnosti.

PROVOKACE

Nezapomínejte používat provokací. Právě v nich může být onen nepatrný rozdíl mezi vítězem a poraženým. Když soupeře pošlete na zem, hned se mu začněte vysmívat. Nejenom že ho to uvede do stavu naprosté zuřivosti, ale vám to obnoví zdraví a energii pro údery. Nicméně je třeba, abyste se soupeři vysmívali okamžitě. Když vás totiž při provokacích zasáhne, jste vystaveni riziku pěkné nakládačky v podobě super úderu. Další chytré použití provokací je stisknout SELECT hned poté, co soupeře omrácíte. Mělo by vám to poskytnout dostatečně času na to, abyste nabrali zdraví a sílu.

SUPER ÚDERY

Tzv. Super Punches se aktivují klepnutím na R1 a poté stiskem příslušného tlačítka (v co nejrychlejším sledu). Jsou to velmi účinné údery a jejich chvíle přichází především v okamžiku, kdy je váš nepřítel omráčen, což poznáte kroužkem modrých hvězdiček. Zde najdete výčet úderů s uvedením poškození, které nepříteli způsobí.

ROCKY BALBOA 1-5
R1, △ Super Head Right Uppercut (35)
R1, ⊗ Super Body Left Shovel Hook (26)

APOLLO CREED 1-2
R1, □ Super Head Windmill Punch (23)
R1, ○ Super Right Body Hook (23)

CLUBBER LANG
R1, □ Super Head Left Hook (27)
R1, △ Super Head Right Hook (27)

IVAN DRAGO
R1, △ Super Body Hook, Overhand Right (45)
R1, ⊗ Super Left Body Rising Hook (29)

TOMMY GUNN
R1, △ Super Head Butt (14)
R1, ○ Super Right Body, Left Uppercut (42)

RANDY RATE
R1, □ Super Left Jab (14)
R1, △ Super Right Jab (14)

JACK REID
R1, △ Super Head Right Hook (24)
R1, ⊗ Super Body Left Shovel Hook (24)

BOBY CRAY
R1, △ Super Head Right Hook (29)
R1, □ Super Head Left Hook (29)

SPIDER RICO
R1, □ Super Head Left Jab (16)
R1, △ Super Head Right Jab (16)

DIPPER BROWN
R1, ⊗ Super Left Body Rising Hook (27)
R1, △ Super Right Uppercut 2 (27)

ERNIE ROMAN
R1, △ Super Head Right Uppercut (38)
R1, □ Super Head Left Hook (29)

MAC LEE GREEN
R1, △ Super Right Jab (20)
R1, ○ Super Right Body Hook 2 (23)

BUDDY SHAW
R1, □ Super Head Left Jab (17)
R1, △ Super Right Jab (17)

BILLY SNOW
R1, △ Super Right 1-2 (39)
R1, ⊗ Super Body Left Shovel Hook 2 (25)

BIG YANK BALL
R1, △ Super Head Butt (15)
R1, ○ Super Right Body Hook 2 (29)

JOE CHAN
R1, △ Super Right Jab (15)
R1, ⊗ Super Left Body Straight (17)

VITO SOTO
R1, ⊗ Super Body Left Shovel Hook (21)
R1, △ Super Lunge Right Hook (21)

BIG CHUCK SMITH
R1, △ Super Head Right Uppercut (37)
R1, □ Super Left Uppercut 2 (27)

BURT JUDGE
R1, △ Super Right Uppercut 2 (29)
R1, ○ Super Right Body, Left Uppercut (45)

JOE CZAK
R1, □ Super Head Left Hook (22)
R1, ○ Super Right Body Hook (22)

KOFI LANGTON
R1, □ Super Head Left Jab (15)
R1, △ Super Right Uppercut 2 (17)

TIM SIMMS
R1, △ Super Head Right Hook (26)
R1, ⊗ Super Body Left Shovel Hook 2 (26)

UNION CANE
R1, △ Super Body Hook, Overhand Right (33)
R1, ○ Super Right Body Uppercut 2 (22)

THE ROCKY STATUE
R1, △ Super Head Right Uppercut Super Head Right Uppercut (35)
R1, ⊗ Super Body Left Shovel Hook (26)

MICKEY GOLDMILL
R1, △ Super Right 1-2 (30)
R1, ○ Super Right Body Uppercut 2 (19)

Tekken 4

Konečná, vystupovat! S našimi technikami a juggly vám snad půjde *Tekken* lépe. Dveře do české Tekken ligy se vám otevírají...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Namco ■ **RECENZE:** PSM2 4 - 90/100

Elegantní a drsná hra plná násilí a mistrovských kousků.

Konec chytačů

Určitě jste už nejednou skončili na Kingovi nebo Nině jen díky jejich řetězovým chytačkám. Z normálních chytaček vylezete snadno, ale pokud jde o řetězák, musíte mít buď štěstí, nebo musíte vidět, co soupeř zadává jako další krok. U Kinga je toto všechno navíc komplikované ještě tím, že únik například z Muscle Busteru (zakončení, v němž si King dá soupeře na záda, roztáhne mu nohy a výskokem mu je roztáhne natrvalo) je jiný, pokud jste předtím použili Manhattan Drop + Victory bomb anebo rovnou Power Bomb. Na všechny tyto záludnosti je třeba si dát pozor.

Reverse Arm Slam (levý)	f,D/F+□+✕	□
Reverse Arm Slam (pravý)	f,D/F+△+○	△
Back Drop	△,□, □+△	□_△ *
German Suplex	✕+○,□+△	□
Power Bomb	□,△,✕+○	-
Giant Swing	△,□,✕,○	□
Muscle Buster	✕,□,△,✕+○, □+△+✕+○	△
Cannonball Buster	△,△,□+△	△
Manhattan Drop	✕+○,□+△,□+△+○	△
Victory Bomb	□,△,✕+○,□+△	-
Giant Swing	△,□,✕,○	△
Muscle Buster	✕,□,△,✕+○, □+△+✕+○	□
Power Bomb	□,△,✕+○	□
Giant Swing	△,□,✕,○	□
Muscle Buster	✕,□,△,✕+○,□+△+✕+○	△

** - závisí na Reverse Arm Slam, pokud byl použit f,D/F+□+✕ je únik □*

Reverse Stretch Special Bomb	f,D/F+□+△	□+△
Reverse Stretch Special Bomb	SS △+○	□+△
Reverse Stretch Special Bomb	d/f,D/F+△+○	△
Cannonball Buster	△,△,□+△	-
Manhattan Drop	✕+○,□+△,□+△+○	△
Victory Bomb	□,△,✕+○,□+△	-
Giant Swing	△,□,✕,○	△
Muscle Buster	✕,□,△,✕+○, □+△+✕+○	□
Power Bomb	□,△,✕+○	□
Giant Swing	△,□,✕,○	□
Muscle Buster	✕,□,△,✕+○, □+△+✕+○	△

Cannonball Buster	SS △+○	□_△ *
Cannonball Buster	SS △+○	- **
Power Bomb	□,△,✕+○	□
Giant Swing	△,□,✕,○	□
Muscle Buster	✕,□,△,✕+○, □+△+✕+○	△
Manhattan Drop	✕+○,□+△,□+△+○	△
Victory Bomb	□,△,✕+○,□+△	-
Giant Swing	△,□,✕,○	△
Muscle Buster	✕,□,△,✕+○, □+△+✕+○	□

** - závislé na straně, ze které je soupeř chycen*
*** - chycení zezadu*

Standing Heel Hold	f,N,d,DF+△+✕	△
S.T.F.	□,△,✕,□+△	□_□+△*
Scorpion Deathlock	□+△,✕,□,□+✕	△
Indian Death Lock	□+△,□,✕,□+△	□+△
King's Bridge	□,✕,○,□+△,✕+○	-

** - Just Frame reversal*

Arm Breaker	f,N,d,DF+□+○	□
Triple Arm Breaker	□+△,□+△	□
Head Jammer	□+△,○,△+○	△
Struggle Combination	○,✕,○,✕+○,□+△	-
Chicken Wing Face Lock	△,□,□+△+✕	□+△
Dragon Sleeper Finish	△,□,✕,□+△+○,□+△+○	□
Rolling Death Cradle	□+✕,✕+○,△+○, □+△,□+△+✕ △	

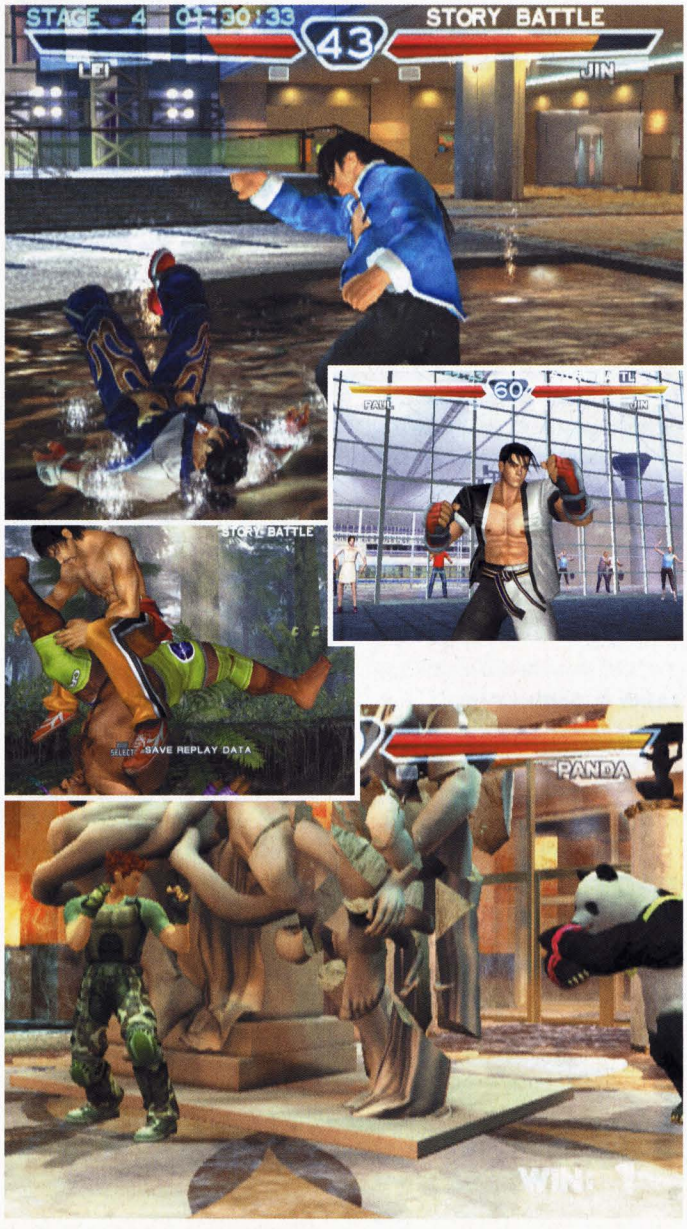
Throw Away	B+□+△	-
Throw and Destroy	~✕+○	✕+○
Throw Away Knockdown	~△+○	△
Throw Away Feint	~□+✕	□
Turn Around	~□+△	□+△

Pile Driver	d,d/f,f+□	□_⊗+◎ *
= Double Arm Face Buster	~□+△	-
= Boston Crab	N, □+△,⊗,◎,□+△	-

** - z počátečního chytnutí se můžete vysmeknout □, ve chvíli, kdy King drží soupeře nahoře, můžete utéct kombinací ⊗+◎*

Stomach Smash	CH f,f,N+△	
= Hi-Jack BackBreaker	~□+△	□+△
= Jaguar Driver	~□+△,u,d,N+⊗+◎	⊗+◎

Z přehozu Figure Four Leg Lock (d/b+⊗+◎) se normálně dostanete kombinací □+△, ale pokud se vám to nepovede, můžete použít reversal ⊗+◎. Reversal je Just Frame (na setinu vteřiny přesně), takže je malá šance, že se ho soupeři povede udělat.

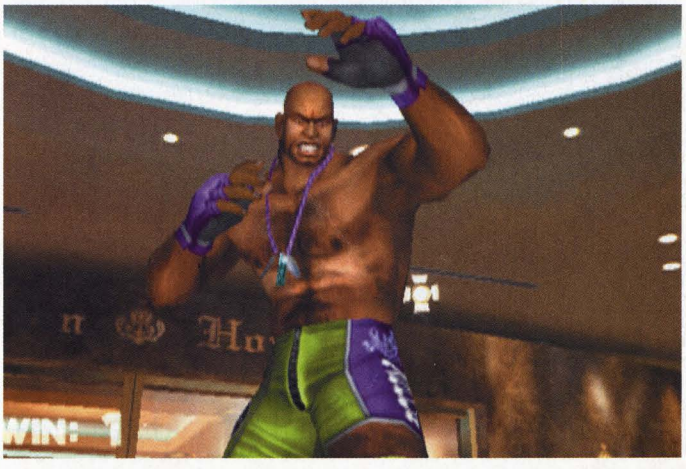


Nina Williams

Palm Strike	d,d/f,f+□+△	△
Palm Strike	b+△+◎	- *
Arm Bar	⊗,◎,⊗,□+△	□+△
Double Snap	△,⊗,◎,△,△	△
Neck Crusher	□,⊗+◎,□,△,□+△	□
Gale Tech Strech	□,△,◎,⊗,□+△+⊗	□+△
Standing Reverse Arm Lock	□,⊗,△,□	□
Rear Gale Tech Falcon Wing	⊗,□,◎,□+△,□+△	□+△
Falling Reverse Arm Lock	△,□,⊗,◎,□+△	△

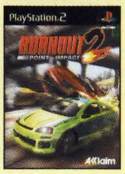
** - z reversalu Palm Strike nelze uniknout chickenem, je možné se dostat až z následujících kroků přehozu*

Spider Knee	b,f+⊗:□+△	-
Spider Knee	WS+⊗:□+△	-
Neck Crusher	□,⊗+◎,□,△,□+△	□
Gale Tech Strech	□,△,◎,⊗,□+△+⊗	□+△
Lifting Toss	△+◎	△
Shoulder Buster	□,△,□	-
Arm Lock	△,□,⊗	-
Leaping Heel Hold	CH WR ⊗ nebo CH f,f,f+⊗	△
Achilles Tendon Lock	□,⊗,△+◎,⊗+◎,□+△	□+△
Knee Cross Lock	⊗,□,◎,△+◎	□
Quick Leap Heel Hold	u/f+⊗+◎	△
Achilles Tendon Lock	□,⊗,△+◎,⊗+◎,□+△	□+△
Knee Cross Lock	⊗,□,◎,△+◎	□
Crab Claw	qcf+⊗+◎	□
Commando Arm Lock	⊗+◎,⊗,◎,□+△	□
Heel Hold	⊗+◎,◎,△,□+△	△
Knee Cross Lock	⊗,□,◎,△+◎	□
Achilles Tendon Lock	□,⊗,△+◎,⊗+◎,□+△	△
Betrayer	d,d/b,b+□+◎	-
Standing Reverse Arm Lock	□,⊗,△,□	□
Rear Gale Tech Falcon Wing	⊗,□,◎,□+△,□+△	□+△
Falling Reverse Arm Lock	△,□,⊗,◎,□+△	△
Twisted Nightmare	△,□,□+△,□+△+⊗	△
Neck Crusher	□,⊗+◎,□,△,□+△	□
Gale Tech Strech	□,△,◎,⊗,□+△+⊗	□+△



Burnout 2: Point of Impact

INFO



■ **VYDAVATEL:** Acclaim ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Criterion ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 91/100

Důrazně vylepšený první díl - skvělé nápady v geniální hratelnosti.

Burnout je ta nejarkádovitější arkáda, jakou si umíte představit. Proto jsou také naše tipy poněkud všeobecnější, než by tomu bylo například u návodu na simulátor formule 1. Stejně nakonec o vašem úspěšném či neúspěšném procházení šampionátem rozhodne šikovnost prstů a rychlost reakcí. Žádný návod nepomůže.

ŠAMPIONÁT

Jak už jsme si u arkádových závodních her zvykli, princip hlavního herního módu je jasný - vítězstvím v jednom závodě (nebo turnaji) se vám odemkne závod (nebo turnaj) další. Zároveň získáváte další bonusy, většinou ve formě nového vozu do vaší virtuální garáže. Šampionát obsahuje několik typů závodů, například Grand Prix, Face Off, Sprint nebo populární Pursuit, honičku s policajty nebo naopak v policejním voze.

Je jasné, že pokud se v některém ze závodů „zaseknete", máte dost velký problém posunout se v tomto hlavním herním módu kupředu. Naštěstí se vám většinou odemknou alespoň dva podniky, takže máte relativně slušnou šanci alespoň v jednom z nich uspět, otevřít další turnaj a později se k závodu, který vám nesedl, vrátit. Často i s kvalitnějším vozem, který si mezitím odemknete.

BURNOUT!

Naplnění lišty a spuštění boostu často rozhoduje vyrovnaný závod, takže ho opravdu cíleně a vědomě používejte. Čím častěji se vám to podaří, tím snadněji se zbavíte soupeřů, kteří jsou v každém závodu nesmírně rychlí a neustále připraveni vás zdecimovat.

Jak naplnit lištu

Jezděte v protisměru a míjejte protijedoucí vozy v co nejtěsnějším kontaktu. O něco pomaleji bude naplnění lišty narůstat, pokud pojedete po pravé straně silnice, ale i takové řešení je možné - i tady předjíždějte „plech na plechu". Další zvýšení stavu lišty dosáhnete při řízených smycích, zvládnutém projetí těžkým úsekem na plný plyn nebo při odvážných skocích.

Jak použít boost

Stiskněte tlačítko R1 a držte ho. Zrychlení bude funkční až do chvíle, kdy lištu vyprázdníte, nebo do chvíle, kdy naboura te do zdi či jiného vozu. Po zaplnění lišty nemusíte výhodu boostu využívat okamžitě - například pokud jste na složitých úsecích nebo v prudkých zatáčkách, ve kterých byste nemuseli prudké zrychlení zvládnout, můžete ho nasadit až ve chvíli, kdy se vám to bude zdát bezpečnější. Nebo můžete počkat až na chvíli, kdy se vás soupeři budou snažit předjet. V tu chvíli na to použitím boostu šlápněte a ujeďte jim jako za mlada...

OFFENSIVE DRIVING 101

Tato závodnická kúra vás staví před šest poměrně nenáročných, ale zábavných úkolů. Je to vlastně jakási kratší napodobenina získávání licencí v *Gran Turismo* (bože chraň, abych chtěl ovšem nějak srovnávat krále všech závodních her s touto přece jen trochu prostoduchou arkádou).

Lekce 1: Oncoming Traffic

Vaším úkolem je okamžitě po startu přejet do protisměru a co nejdříve naplnit míjením protijedoucích vozů „burnout" lištu. Pokud se vám podaří rozjet boost stiskem R1 ještě před cílem, máte velkou šanci na zlatou medaili. Jestliže budete úspěšní, ale nabouráte, můžete se spokojit alespoň s bronzovou.
zlato - 1900
stříbro - 1500
bronz - 800

Lekce 2: Near Misses

Zde musíte minout (opět v protisměru) co nejvíce vozů v co nejtěsnějším kontaktu, pochopitelně bez dotyku nebo dokonce srážky. Vozů proti vám na krátkém úseku nejede mnoho, takže musíte „trefit" v podstatě každé auto. Ale i tři těsné průjezdy vám zaručují alespoň bronz a možnost pokračovat v dalších misích, a to není opravdu těžké.
zlato - 10
stříbro - 5
bronz - 3

Lekce 3: Drifting
Jak naznačuje název této lekce, budete se muset ukázat v dravém způsobu projíždění zatáček. Rozjeďte to na plný plyn a nejméně bronzová mediale je zaručeně vaše. Zatáčky vás budou děsivě vynášet do svodidel, ale ať vás ani nenapadne brzdit.
zlato - 1980
stříbro - 510
bronz - 200

Lekce 4: Getting Air

Tohle je jen taková legrácka. Musíte v plné rychlosti přeskákat zvlněný úsek vozovky. Jediný problém je, že za plného provozu, přičemž nebudete mít po celou dobu dokonalý přehled o situaci. Doporučuji přepnout alespoň pro tento úkol do pohledu z vozu.
zlato - 300
stříbro - 260
bronz - 230

Lekce 5: Boost Meter

Zde musíte maximálně hazardní jízdou naplnit lištu těsnými myškami mezi vozy tak rychle, aby vám to stačilo alespoň na ten ubohý bronz. Samozřejmě je výhodnější pustit se okamžitě do protisměru a vyhýbat se protijedoucím vozidlům.
zlato - 0:20
stříbro - 0:30
bronz - 0:50

Lekce 6: Use the Boost

V poslední lekci zužitkujete vše, co jste se naučili. Rychlost, míjení vozů, boost, boule na silnici. A neúprosný čas běží...
zlato - 0:36
stříbro - 0:45
bronz - 0:59

CRASH

Co si budeme povídat, velice zábavná záležitost. Prostě to v každém úkolu rozjedete na plné kule a způsobíte hromadnou dopravní nehodu. Čím hromadnější, tím lépe. Po skončení zpomaleného záběru na tu spoušť, kterou jste způsobili, vám helikoptéra, přelétávající nad územím zkázy, přesně spočítá škody na majetku. Musíte překročit dané limity pro zlatou, stříbrnou a bronzovou medaili.

Milan Jablonský

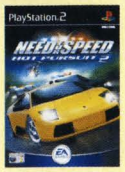
OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Změna pohledu
Kolečko » Klakson
Čtvereček » Brzda, couvání
Křížek » Plyn
L1 » Pohled dozadu
L2 » Řazení dolů
R1 » Boost
R2 » Řazení nahoru

Need For Speed: Hot Pursuit 2

INFO



■ **VYDAVATEL:** Electronic Arts ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Black Box ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 88/100

Závody plné adrenalinu a skvělé honičky s policajty.

Tuhle hru asi nejlépe vystihuje slogan „S větrem a s policajty o závod"!

Přestože *Need for Speed: Hot Pursuit 2* je čistočistá arkáda, ve které se od vás nečeká víc, než že budete držet pedál plynu neustále na podlaze, mohlo by vám přece jen přijít vhod několik tipů, přehled tratí a úkolů v šampionátu.

TRATĚ

Ve všech případech jde o info o základním směru trasy, všechny se ovšem jezdí i v opačném směru (jsou pak označeny římskou dvojkou).

K dokončení šampionátu nemusíte nutně splnit všechny úkoly. Všimněte si, že některé „mise" odemykají dva různé turnaje nebo závody, takže si můžete vybrat nebo vyzkoušet, který závod vám bude vyhovovat více.

Coastal Parklands
7.387 km
Velmi snadná a rychlá trať s poměrně velkým převýšením a vtipnými zkratkami. Na necelých osmi kilometrech není jediné kritické místo, jediný problém.

National Forrest
7.435 km
Na této trati nesmíte ani na okamžik myslet na brzdy, chce to jet stále na plný plyn. Na poslední křižovatce se dejte vždy vlevo, vpravo ztratíte cenné sekundy a v samotném závěru to může znamenat i ztrátu několika míst.

Scenic Drive
12.472 km
V první části závodu vás zrychlí několik zkratek po lesní cestě, využijte je.

Desert Heat
8.352 km
Nepříjemná trať s mnoha ostrými zatáčkami, které musíte projíždět smykem. Ani na okamžik tady nemůžete polevit v soustředění.

Outback
8.787 km
Šplhání až do výšky 180 metrů od mořem a pak prudký sešup dolů s několika opravdu rychlými úseky.

Rocky Canyons
8.529 km
Čtyři významné zkratky, které musíte řádně prostudovat a naučit se používat, jinak nemůžete vyhrát.

Ancient Ruins
10.042 km
Rychlá rovinka brzy po startu je jak stvořena pro bonusový zisk za rychlost, ale bacha na následující ostrou zatáčku.

Calypso Coast
8.207 km
Trať lemující pobřeží na vás čeká jako druhý závod šampionátu a musíte v Mercedesu CL55 a v plném provozu zajet čas pod 3:05. Nejsou tu žádné zajímavé zkratky, takže na to šlápněte.

Mediterranean Paradise
15.240 km
Až na pár drobných výjezdů ke skokům jedete neustále z kopce a pochopitelně v šílené rychlosti. Jedna z nejkrásnějších tratí.

Fall Winds
11.249 km
Trať je sice označena obtížností „expert", ale je překvapivě plynulá a rychlá. Jen to chce občas brzdit a občas použít smyk.

Alpine Trail
9.125 km
Vysokohorský okruh je přímo přecpán křižovatkami a zkratkami. Doporučuji ovšem zůstávat spíš na asfaltu.

Autumn Crossing
17.670 km
Jedna z delších tratí, prošpikovaná desítkami - snad dokonce i stovkami - zatáček, většinou velmi obtížných.

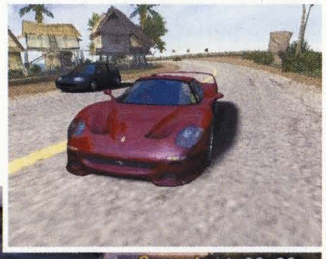
Island Outskirts
8.851 km
Pravý opak Autumn Crossing, jsme na dálnici a zatáčky jsou velice mírné. Brzdit netřeba, snad jen až v úplném závěru.

Palm City Island
12.070 km
Vyznat se tady ve zkratkách a křižovatkách dá trochu zabrat, navazují na sebe a chce to hlavně udržovat přímý směr.

Tropical Circuit
21.323 km
Nejdelší a rozhodně také nejobtížnější trať v celé hře. Zatáčky v prostřední části musíte profrčet smykem, naštěstí se při přetočení můžete opírat o objekty podél trati.

NASTAVENÍ

Pro ty, kteří chtějí v klidu závodit a nemají v úmyslu nechat se oblbovat exhibicemi autorů hry, vřele doporučuji vypnout si v menu DISPLAY všechny efekty, především Jump Cams a Zone Cams. Tyhle rádobyefektní prostřihy jen zdržují a vytrhávají vás ze soustředění. A navíc je to pěkná nuda sledovat neustále létající auta.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Změna pohledu
Kolečko » Klakson, siréna
Čtvereček » Brzda, couvání
Křížek » Plyn
L1 » Pohled dozadu
L2 » Řazení dolů
R1 » Ruční brzda
R2 » Řazení nahoru
R3 » Boost
šipky » Řízení
analog pravý » Řízení
analog levý » Plyn, brzda

WORLD RACING

Postupně musíte splnit všech třicet „misí", které se v závislosti na vašich úspěších odemykají na přehledné struktuře herní „mapy". Zároveň si vítězstvími v jednotlivých závodech a turnajích šampionátu odemykáte i nové automobily a tratě pro mód Challenge.

EVENT 1

Single race
National Forest
Odemkne Event 2 a 3 za nejhůře 2. místo v závodě plus National Forest za 1. místo.

EVENT 2

Time Trial
Calypso Coast
Čas pod 3:05:00 odemkne Event 4 a 5 a Mercedes CL55 AMG.

EVENT 3

Knockout
Coastal Parklands
Závod proti čtyřem soupeřům ve Fordu TS50, po každém kole odpadá poslední závodník. Vítězstvím si odemknete Event 6, 7 a 8 plus zmíněný Ford.

EVENT 4

Challenge Race
Coastal Parklands II
Tři kola proti šesti jiným Lotusům Elise. Druhé místo odemkne Event 10, první místo i Event 9 a Coastal Parklands II pro mód Challenge.

EVENT 5

Knockout
National Forest
Tři závody, každý je na jedno kolo a poslední závodník odpadá. Za vítězství se vám odemkne Event 11 a 12.

EVENT 6

Tournament
různé tratě
V Jaguaru XKR proti sedmi soupeřům. Třetí místo odemkne Event 11 a 12, vítězství i Scenic Drive II.

EVENT 7

Hill Climb
Alpine Trail
Vítězství odemkne Event 11 a 12.

EVENT 8

Time Trial
Island Outskirts II
Čas pod 3:30:00 v maximálně třech kolech odemkne Island Outskirts II pro mód Challenge.

EVENT 9

Tournament

různé tratě
Třetí místo odemkne Event 15, první místo Rocky Canyons II.

EVENT 10

Point-to-Point series
Scenic Drive
Alespoň druhé místo odemkne Event 16 a 17.

EVENT 11

Time Trial
Outback
Čas pod 3:10:00 v HSV Coupe GTS odemkne Event 16 a 17 a také trať Outback.

EVENT 12

Knockout
Desert Heat
Po každém kole odpadne poslední závodník. První místo odemkne Event 18 a 19.

EVENT 13

KNOCKOUT
Calypso Coast
Vítězství proti pěti soupeřům opět odemkne Event 18 a 19.

EVENT 14

Knockout
různé tratě
První místo odemkne Event 20 a 21 a trať Mediterranean Paradise II pro mód Challenge.

EVENT 15

Tournament
různé tratě
Vítězství v turnaji mezi Ferrari a Fordem vám vynese odemknutí Event 22 a 23.

EVENT 16

Single race
Autumn Crossing

Vítězství odemkne Event 22 a 23 a hlavně rychlý Ferrari 360 Spider.

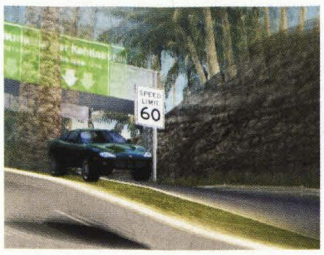
EVENT 17
Knockout
různé tratě
Nejhůře druhé místo ke splnění „mise".

EVENT 18
Tournament
různé tratě
Druhé místo odemkne Event 24, 25 a 26, první místo také Aston Martin V12 Vanquish.

EVENT 19
Single race
Outback II
Vítězství odemkne opět Event 24, 25 a 26.

EVENT 20
Knockout
Island Outskirts
První místo odemkne Event 27.

EVENT 21
Single race
Ancient Ruins
Vítězství odemkne Event 27 a Lamborghini Murcielago.



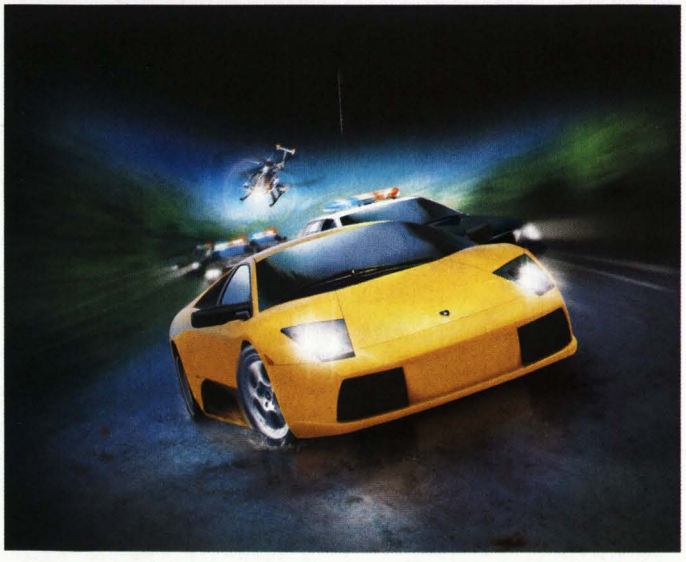
EVENT 22
Knockout
Alpine Trail II
První místo odemkne Event 28 a okruh Alpine Trail II.

EVENT 23
Challenge Race
Desert Heat
Opět můžete vítězstvím odemknout Event 28.

EVENT 24
Time Trial
Fall Winds II
V Porsche Carrera GT musíte zajet čas pod 3:30:00 a odemknout trať Fall Winds II.

EVENT 25
Knockout
Coastal Parklands
Závod silných amerických vozů, druhé místo odemkne Event 28, první místo Desert Heat II.

EVENT 26
Knockout
Scenic Drive
Vítězství odemkne Event 29 a vůz Porsche Carrera GT.



EVENT 27
Tournament
různé tratě
První místo odemkne Event 29 a Rocky Canyons.

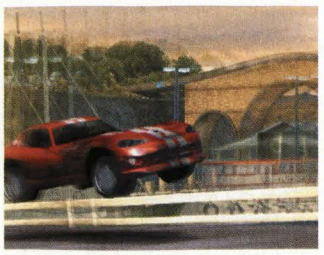
EVENT 28
Tournament
různé tratě
Za první místo se vám odemkne poslední, třicátý Event a Tropical Circuit II.

EVENT 29
Single race
Island Outskirts II
Odekmne Tropical Circuit a Event 30.

EVENT 30
Endurance race
Palm City Island
Vítězství!

HOT PURSUIT

V závodech proti policajtům se musíte naučit využívat dopravní situaci ve svůj prospěch. Klasickým příkladem je zavěšení se za vůz před vámi ve chvíli, kdy se na vás lepí policejní vůz, a pak prudká myška vlevo nebo vpravo - policajti to téměř vždy napálí do auta před nimi a můžete jim ujet. Horší je to v úrovni expert, tam už nejsou tak hloupí, takže se musíte spolehnout hlavně na své řidičské umění a na rychlost. Nic moc nevymýšlet a jet bez chyb. Hlavní rada zní - nebourejte, jeďte precizně a rychle. Jakmile se trochu zaseknete a policie vás dojede, dokáže vás opravdu tvrdě zmáčknout.



Poněkud jednodušší je situace, kdy jste sami v policejním voze a honíte piráty silnic. Jednak máte po ruce nečestné zbraně, jako například blokádu silnice, a pak je také mnohem snadnější bořit než tvořit. Dostat toho padoucha pod tlak a smýkat s ním po silnici je poměrně jednoduchá záležitost. Ideálním způsobem, jak pronásledované vozidlo zastavit, je přitisknout ho na skálu, ke svodidlům, ke stromu, prostě tak, aby nemohlo pokračovat v cestě. Pokyny pro práci v policejním voze:
◎ - zaměří zvolené auto k pronásledování
L2 - pomoc helikoptéry
R2 - blokáda silnice
R3 - speed boost (lze vypnout v setupu)

Milan Jablonský

NĚKOLIK CHEATŮ

Zadávají se v základním menu a dodají vám k okamžitému použití některá bonusová auta.

Aston Martin V12 Vanquish
R2, →, R2, →, △, ←, △, ←

BMW Z8
□, →, □, →, R2, △, R2, △

Chevrolet Corvette Z06
←, R2, ←, R2, L1, R1, L1, R1

Ferrari F50
L1, △, L1, △, →, L2, →, L2

Ferrari F550
L1, □, L1, □, →, R1, →, R1

Ford Pursuit Mustang Cobra R
←, □, ←, □, R2, R1, R2, R1

Ford TS50
→, ←, →, ←, R2, □, R2, □

HSV Coupe GTS
L1, L2, L1, L2, R1, △, R1, △

Lamborgini Diablo 6.0 VT
→, R2, →, R2, R1, L1, R1, L1

Lotus Elise
△, R2, △, R2, ←, □, ←, □

McLaren F1
△, L1, △, L1, R1, ←, R1, ←

McLaren F1 LM
□, L1, □, L1, △, →, △, →

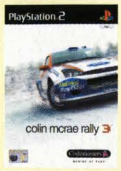
Mercedes CLK GTR
R2, R1, R2, R1, ←, △, ←, △

Porshe Carrera GT
←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2

Colin McRae 3

Pár tipů od nás se vám
před cestou jistě bude hodit...

INFO



■ **VYDAVATEL:** Codemasters ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Codemasters ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 88/100

Tahle hra nabízí vskutku fantastický zážitek.

1) OVLÁDÁNÍ VOZU

Ovládání aut je poměrně obtížné, jak už tak rallye bývá. Stačí nepatrná chybička při najíždění do zatáčky nebo vyjíždění ze zatáčky, nepostřehnutá nerovnost nebo špatný odhad. Celá jízda v *Colin McRae 3* působí velice trhaně, nervózně a neurovnaně, analogová páčka reaguje často až velmi úzkostlivě na sebemenší pohyb vašeho palce. Proto je třeba jezdit na poměry závodů rallye poměrně opatrně, zvolit přiměřenou míru rizika a nesnažit se dohnat případnou ztrátu neustálým držením plynu. Velmi riskantní jízda končí dříve či později karambolem, ať už se obtočíte o svodidla, namotáte

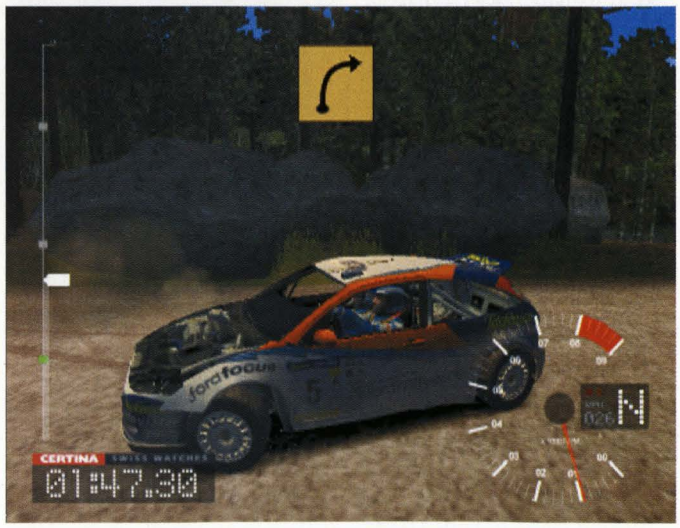
na strom nebo se zřítíte z kopce. Dokonce i do mírných zatáček musíte najíždět precizně a nepodcenit je.

Chvilku bude trvat, než si zvyknete, že dokonce i v případě, kdy si nastavíte řízení na „slow", reaguje vůz na váš každý sebenepatrnější „povel" velmi agresivně. Musíte prostě točit opravdu až v zatáčce, nějaké sekání v první fázi oblouku vás přivede jen do problémů - v nejlepším případě projedete zatáčku po trávě či hlíně, čímž ztratíte cenné sekundy, v horším případě se dostanete do hodin a ztratíte ještě víc... O něco lepší je, když si nastavíte v „car setup" tvrdší tlumiče, což vám umožní jezdit zatáčky agresivněji, driftově. Ale tento způsob je především pro začátečníky celkově o něco obtížnější a vyžaduje ještě daleko víc přesnosti.

2) NASTAVENÍ VOZU

Konečně jsme se alespoň v jedné rallye hře dočkali toho, že máme po ruce mechaniky, kteří jsou schopni nastavit pro každou rychlostní zkoušku vozidlo tak dobře, že do toho vůbec nemusíme zasahovat. Nakonec, je to tak správné a mohu to potvrdit i z vlastních zkušeností: většina jezdců by v případě, že by si musela ladit své vozy sama, dojela tak leda k prvnímu patníku. Mechanici jsou prostě odborníci a je to jejich džob. To jen autoři tohoto typu her se nám snaží namluvit, že si musíme každou maličkost na voze upravit sami...

Nicméně pokud by se vám zdálo, že můžete svému vozítku ještě trochu pomoci osobním zásahem nebo chcete vyladit řízení, aby vám lépe sedlo do ruky, zde je několik základních informací:



BRZDY (BRAKES)

Pads - menší brzdové destičky brzdí méně, ale neblokují se, větší brzdové destičky brzdí více, ale občas se zablokují
Balance - nastavení brzdné síly mezi předními a zadními koly, většinou se nastavuje větší síla na předních brzdách, auto se pak chová při tvrdším zabrždění i v prudkých zatáčkách klidněji; nicméně je to volba, která hodně závisí na vašem řidičském stylu

ŘAZENÍ (GEARBOX)

Ratio - snížením (krátkými převody) zvýšíme akceleraci, zvýšením (dlouhými převody) zase rychlost, u rallye závodů má často akcelerace větší význam
Transmission - vyberte si automatické či manuální řazení

MOTOR (ENGINE)

Launch control - redukce protáčivosti kol při rozjíždění vozu
Power balance - nastavuje sílu na předních a zadních kolech

PLECHAŘINA (CHASSIS)

Silnější plechy jsou sice odolnější, ale na druhou stranu podstatně snižují rychlost vozu

TLUMIČE (SUSPENSION)

Springs - soft tlumiče snižují otřesy při přejíždění velkých nerovností na trati a zlepšují přilnavost vozu, hard tlumiče umožňují projíždět trať ostrými smyky
Dampers - určuje sílu vibrace pružin tlumičů
Antiroll - upravuje protáčivost kol při výjezdu ze zatáčky, pokud si nastavíte příliš vysokou hodnotu, raději se ani nepokoušejte o smyky

ŘÍZENÍ (STEERING)

To je zcela individuální nastavení, pokud chcete, aby bylo řízení vozu citlivější, nastavte pomalejší zatáčení a naopak

3) POKYNY SPOLUJEZDCE

Na obrazovce sice vidíte ikony, které informují o tom, jaká zatáčka nebo jiný problém na trati vás čeká, ale určitě se jako řidič můžete lépe soustředit na jízdu, pokud vám stačí komentář spolujezdce. Pro ty, kteří nezvládají angličtinu úplně dokonale, nabízíme malý přehled povelů:

BUMPS (bamps) - NEROVNOSTI NA TRATI
CARE (ker) - OPATRNĚ
CAUTION (ko:šen) - VELMI OPATRNĚ
DON' T CUT (dount cat) - NESTŘÍHAT ZATÁČKU
JUMP (džamp) - SKOK
LONG (long) - DELŠÍ VOLNĚJŠÍ ZATÁČKA

VERY LONG (very long) - VELMI DLOUHÁ ZATÁČKA
TURN (tarn) - OSTRÁ VRACEČKA
OPENS (oupens) - ZA ZATÁČKOU JE VOLNÝ VÝJEZD
TIGHTENS (tajtens) - ZATÁČKA JE ZÚŽENÁ VE VÝJEZDU
STRAIGHT (strejt) - JEĎ ZATÁČKU ROVNĚ
NARROWS (naerous) - ZÚŽENÁ VOZOVKA

4) STRUČNÝ POPIS VŠECH RALLYE VE HŘE

ŠPANĚLSKO

Toto rallye se jezdí na poměrně kvalitních cestách, na asfaltu střední kvality a na pískových, dobře upravených stezkách. Na druhé straně je v každé z etap až vražedně mnoho nebezpečných zatáček a úzkých silnic s prudkými svahy po obou stranách, bez krajnice a bez svodidel. Už z tohoto důvodu patří španělská rallye k těm obtížnějším.

FINSKO

Ve Finsku na vás čeká sice trochu nepříjemné klima, ale zato celkem příjemné tratě, bez mimořádně nebezpečných míst a na kvalitnějším povrchu, než byste možná od bláta a šotoliny čekali. Ten povrch je sice poměrně vlhký a často i kluzký, ale silnice jsou široké a lesní stezky zase velmi přehledné. Výše napsané neplatí pro stage 5, kde je hned několik nebezpečných zápletek - doporučuji mít v té době na soupeře slušný náskok, protože tady o něj můžete přijít jedna dvě.

AUSTRÁLIE

Zde vás čeká kombinace prašných pískových cest a asfaltu, nepřehledné lesní stezky, na kterých můžete bez problémů i zabloudit (to je specialitka série *Colin McRae*, v žádné jiné rallye hře tak často nebloudíte, jako tady - na vině je i poměrně špatná práce spolujezdce proti konkurenčním titulům, nepřehlednost tratí a jejich značení). Přitom je tato rallye hodně rychlá a svádí k riskování - často budete mít pocit, že to na rovince můžete rozjet naplno, ale nerovnosti na trati vám brzy dají pádnou odpověď: takhle to nepůjde.

ŠVÉDSKO

Sníh a led. Jak jinak. Naštěstí jezdíte většinou ve vyplužených korytech, která mají po stranách zábrany, takže se při častých smycích jen mírně zdržíte v hlubším sněhu, ale nebudete se točit až někam za obzor. Ve Švédsku je hodně důležité držet správnou stopu středem tratě, nebrzdit se častým otloukáním vozu o stěny koryta a nebát se to rozjet na poměrně dlouhých rovinkách. Nejdůležitější poučkou pro každé rallye závody na sněhu je: zatáčky jezdit zásadně pod plynem. Doporučuji nastavit zde vyšší akceleraci, protože rychlost tratí často kolísá a budete muset jet systémem brzda - plyn.

JAPONSKO

Nesmírně pohodová, příjemná rallye, krásná, rychlá a jednoduchá. Povrch většiny silnic a stezek sice není na první pohled nic moc, občas to i solidně klouže (zvláště za deště, kdo by to řekl...), ale cesty jsou kupodivu docela rovné, bez výmolů a nerovností, takže vás nerozhodí ani velmi vysoká rychlost. Zde si můžete dovolit nastavit vyšší rychlost a obětovat akceleraci.

USA

V Americe jsou i silnice třetí třídy pomalu širší než naše dálnice, takže v tomto směru je americká rallye docela v pohodě - žádné otloukání o stromy, skály nebo pangejty. Užijete si ovšem i mnoha prašných cest, bláta a množství výmolů. Není to

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Změna kamery
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda, zpátečka
Křížek » Plyn
L1 » Řazení dolů
R1 » Řazení nahoru
R2 » Ruční brzda
analog levý » zatáčení
analog pravý » plyn a brzda
Start » pauza

obtížná rallye, ale musíte najít správný rytmus jízdy, protože povrch i obtížnost se mění v průběhu jedné etapy velmi rapidně.

ŘECKO

Auta trpí a kvílí na prašných cestách této velmi obtížné rallye, plné nerovností na tratích, rychlých rovin a velmi nebezpečných, ostrých zatáček. Přestože mechanici odvádějí jinak dobrou práci, zde doporučuji pohrát si trochu s pérováním vozu. Navrhuji tlumiče na „soft" a vyšší hodnotu „antiroll". Omezte pak ovšem smykování. Vzhledem ke zmíněným boulím se při opravách zaměřte především na tlumiče, dostávají hodně zabrat.

VELKÁ BRITÁNIE

Tato rallye vám připraví hned několik zajímavých zážitků. Několikrát se určitě ztratíte v nepřehledných umělých šikanách hned v první etapě, pak vás čeká tradiční britská mlha, bláto, déšť, etapy plné pomalých zatáček a hrůzostrašných průjezdů hustými lesy, kde může každá zákruta znamenat konec nadějí. Asi graficky nejkrásnější, ale po závodnické stránce nejtěžší rallye v této hře. Nastavení pro tuto rallye je už tradičně tvrdým oříškem, proto doporučuji spolehnout se na chytrou hlavu mechaniků a moc do ničeho nešťourat.

Milan Jablonský

Kingdom Hearts

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Squaresoft ■ **RECENZE:** PSM2 11-88/100

Sympatická, dokonale vystavěná a nadmíru zábavná záležitost.

Postavičky od Disneye si daly sraz s postavičkami od Squaresoftu a společně se rozhodly připravit nám pár bezesných nocí...

PROBUZENÍ

Na mozaice se Sněhurkou jděte kupředu, dokud se neobjeví tři podstavce. V tuto chvíli si můžete zvolit, jakou cestou se vydáte - následující volba vám bude až do konce hry osudnou a podle toho se také budete učit nové dovednosti. Hůlka s hlavičkou Mickey Mouse představuje vylepšenou magii, štít obranu a meč fyzickou sílu. Po vybrání zlepšené schopnosti se budete muset něčeho vzdát. Pokud chcete být bijec a zaměřit se čistě na sílu, je asi nejoptimálnější volbou vzdání se magie a naopak. Já jsem si zvolil cestu kouzel a vzdal se síly v rukou. Po uvážlivém výběru se vás hra pro jistotu zeptá, zda jste si výběrem jisti, a přenesete se na druhou plošinku.

Druhá a třetí plošinka je čistě výuková. Stačí pouze dělat to, co vám hra napíše, a je to. Poté, co se vám otevřou dveře, se objevíte u moře, kde společně s vámi budou postavy známé ze série *Final Fantasy*. Zde si rozhodnete, jak rychle budete získávat další úrovně. Horní odpovědi jsou rychlé levelování na začátku, ale pomalé u konce, spodní jsou přesným opakem a prostřední je něco mezi - tu jsem si zvolil.

Vzápětí na vás bude čekat první větší souboj. Pobijte hordu malých Shadowů a uložte si hru. Vyběhněte po cestě na motiv Šípkové Růženky a rozdejte si to s prvním bossem. Pouze mu bouchejte do rukou a občas se přiživte na malých syčácích, které Darkside vyvolá, a nebudete mít sebemenší potíže.

DESTINY ISLAND

První den

Až budete znovu moci Soru ovládat, promluvte si s Kairi a souhlaste s pomocí. Nalezněte dva kmeny, lano a hadr (ten je lišácky pověšený v domku). Tyto věci pak odneste Kairi.

DONALD!!! Jedna z mých nejoblíbenějších postaviček se objevuje na scéně (konečně si můžete poslechnout dokonalý kačerův hlas v originále) a samozřejmě že na sebe nedá čekat ani Pluto, věrný přítel Myšáka Mickeyho. Po chvilce uvidíte i další klasické postavičky od Disneye.

Druhý den

Promluvte si s Wakkou. Jestliže chcete už od začátku být nabušenec, tak si to rozdejte s Wakkou, ale neútočte na něj, pouze odrážejte jeho balóny. Touto metodou se můžete dopracovat třeba až k 15. levelu za poměrně krátkou dobu. Jestli vás levelování nebaví, vydejte se do tajné chodby schované za keříky opodál. Prozkoumejte dveře a seberte si zde houbu u kořenů stromu. Po flashbacku se vraťte na denní světlo. Jděte k Tidusovi stojícím na ostrůvku, kde byl dřív Riku. Setřeste z palem dva světlé ořechy. Pak přeběhněte po mostě a po slabém stromě vylezte nahoru. Skočte na nedalekou palmu a seberte si vejce racka. Na mělčině poblíž Selphie občas plavou ryby, tři si chytněte. Potom odejděte dveřmi, u kterých předešlého dne stála Kairi.

Prohoďte slovo s Rikuem, vymyslete jméno pro raft a přijměte jeho výzvu na závod. Pokud prohrajete, nic se neděje. Za výhru dostanete Pretty Stone. Přeskákejte nebo proběhněte vodou na ostrov oddělující obě pláže a seberte si další houbu. Seskočte dolů, odtlačte balvan a přivlastněte si třetí houbu. Pak si popovídejte s Kairi. Většinu předmětů, které po vás bude chtít, už máte, takže stačí jen nabrat vodu z vodopádu a všechno jí to donést.

Noc

Po filmečku s Donaldem se pořádně dívejte, není vám ta létající loď u stropu Sorova pokojíku povědomá? Dám vám malou nápovědu - vyskytla se v jednom z dílů *FF* pro SNES.

Stínům neublížíte, takže se rychle vydejte k vodopádu. Vyskočte na chatrč napravo a přeběhněte po mostě na ostrov k Rikuovi. Promluvte si s ním a neškodnou dřevěnou šavličku vyměníte za Keyblade. Takto vyzbrojen se vydejte k dveřím, které se objevily namísto vchodu na tajné místo.

Následuje druhý souboj s Darksidem, není o moc těžší než ten předešlý. Pokud budete mít málo energie, počkejte si na malé Stíny a z těch se pak uzdravte.

TRAVERSE TOWN

Projděte si všechna místa a promluvte si se zde přítomnými lidmi. Zaběhněte do obchodu s prsteny, uložte si hru a po schodech se vydejte do druhé čtvrti.

Odteď budou z nepřátel vypadávat i žluté kuličky, což jsou Munny brané jako mince. Taky to tu pořádně prozkoumejte a vydělejte si nějaký ten peníz. Potom se vraťte do čtvrtě, kde jste začínali, a nakupte si pár léčivých lektvarů. Nezapomeňte si je nastavit u Sory pro použití v boji a skočte si do krámu k Cidovi uložit hru.

Boss: Leon

Teď už budete muset začít trochu taktizovat. Leon nejčastěji používá

Jak si správně vybrat

Ze všeho nejdřív si budete muset vybrat obtížnost. Rozhodně se nevyplatí frajeřit a začínat na Experta. Po volbě obtížnosti je dalším úskalím volba zaměření. Většinou hrávám všechny hry za kouzelníky, což se mi tentokrát nevyplatilo. Kouzla jsou ze začátku sice mocnější zbraň než meč, ale v pozdější části hry jsou bossové proti nim imunní, takže dostanete takovou nakládačku, že ani nevíte, jak se jmenujete. Nakonec jsem byl nucen kouzelníka „předělat" na válečníka a na útočnou magii úplně zanevřít. Když jsem začínal hru podruhé, vědom si chyby, jež jsem předtím udělal, vzal jsem si válečníka na obtížnost Expert a vzdal se obrany (přeci jenom se ta pomocná kouzla hodí). Vzhledem k tomu, že jsem už věděl, jak které útoky reflektovat a uhýbat jim, jsem měl velkou výhodu a i když nepřátelé byli o dost chytřejší, jejich sílu mi kompenzovala síla mého meče. Pokud jste se tedy ještě nerozhodli, jaké zaměření zvolíte, a jste ve hře naprostými nováčky, doporučuji sáhnout po meči nebo štítu a kouzla nechat až na případné další hraní. Ještě přidám jedno varování, na Expert jsou nepřátelé nejen chytřejší a silnější, ale hlavně i rychlejší!

horizontální sek následovaný vertikálním a potom je na dost dlouho nechráněn. V tuto chvíli se pokuste zaútočit. Další jistý způsob je běhat pořád v kruhu a počkat si, až Leon hodí ohnivou kouli a pak rychle zaútočit. Nemá cenu se pokoušet o výpady jako první, zbytečně byste riskovali.

Po souboji uvidíte další dvě postavičky z *FF VII*, Yuffie a Aerith (je docela veselá, na to že jí za pár let Sephirot propíchne jak maso na špízu). Jo abych nezapomněl, kdo to ještě nepoznal, tak Leon je mladý Squall Lionheart z osmičky.

Uložte si hru a promluvte si s Leonem. Odrazte útok duchů v brnění. Pokuste se dostat zpět do druhé čtvrtě a v jedné z uliček nalezněte cestu do třetí čtvrtě. Připravte se na další tuhý souboj s bossem.

Boss: Guard Armor

Společně s vámi budou do souboje zataženi ještě Goofy a Donald. Nejdřív se budete muset zbavit několika Heartlessů a teprve pak nastoupí samotný boss. Držte se od něj v uctivé vzdálenosti a až se roztočí dokolečka, bude na čase vyrazit. Každá část těla má samostatně HP, takže se nejdřív zaměřte na jednu ruku a pak druhou ruku. Potom už to bude hračka.

Nastala ta pravá chvíle k naučení se prvního kouzla. Kouzlo Fire je v tuto chvíli jediné, které máte. Další schopnost, kterou se naučíte, bude Dodge Roll. Nezapomeňte si schopnosti nastavit v menu, pokud chcete, tak si ještě zabojujte a pak se vydejte hlavní branou ven z města. Později se sem ještě vrátíme.

S létající lodí se zaletíme podívat do pohádky o Alence v říši za zrcadlem, ta se nachází v pravém horním sektoru.

WONDER LAND

„Follow the White Rabbit"... jak bylo řečeno v *Matrixu*. Takže sledujte králíka do podivného pokoje. Zašoupněte postel a promluvte si s koulí u dveří. Potom se pomocí lahvičky na stole zmenšete. Dírou, která se vám odkryla po odsunutí postele, se vydejte na královnin dvůr, kde právě probíhá soud s Alenkou. Po získání kontroly nad Sorou a ostatními se vydejte východem nalevo a seznamte se s Cheshirskou kočkou. Nyní vás čeká hledání čtyř důkazů o Alenčině nevině. Stačí sice najít jen jeden, ale to by vás zbytečně připravilo o kouzlo Blizard. První dvě bedýnky snadno naleznete, pro třetí si budete muset vyskákat po dvojici hub a pak po listech lopuchu do dutiny stromu. Vejděte do východu a spadnete k třetí bedýnce ležící na kamnech. Vraťte se do lesa a žluté květině naproti vchodu dejte „Potion". Až vás zvětší, skočte na pařez, shoďte ořech ležící na stromě potom do stromu bouchněte - měl by se otočit. Pak ořech snězte a zmenšíte se na miniaturní velikost. Stejnou cestou, jako jste šli pro třetí truhličku, se dostanete i k východu směřujícímu ke čtvrté bedýnce. Přistanete na vodovodním kohoutku, ze kterého opatrně přeskočte k truhličce a po otevření se znovu objeví kočka. Za nalezení všech čtyř důkazů dostanete kouzlo Blizzard.

U soudu si uložte hru a stráži stojící u královny řekněte, že jste připraven předložit důkazy. Královna si teď s vámi trochu pohraje a vy musíte trefit správnou bedýnku, ve které je jeden ze čtyř důkazů. Po krátkém rozhovoru se rozpoutá bitka, v níž nepůjde ani tak moc o likvidaci nepřátel jako o jejich věže. Až dobojujete, zjistíte, že Alenka zmizela. Zamiřte opět do lesa.

Až se kočka vypovídá, zamiřte do míst, kde předtím stál balvan. Projděte otvorem, přečtěte si pozvání na tabuli, vyzkoušejte všechny židle a pak vejděte do domku. Zapalte lustry otočené vzhůru nohama, odsuňte záklopku a druhým východem zamiřte k soudu. Uložte si hru a jděte do sousedního pokoje, kde už vás bude očekávat kočka na stole s kouzelnými lektvary.

Boss: Trickmaster

POZOR!! Ukazatel energie (pokud máte Scan) je dvojitý. Nejlep-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Šipky/ pravý analog » Pohyb kurzoru v menu

Levý analog » Ovládání postavy

Křížek/R3 » Potvrzení/potvrzení akce v herním menu

Čtvereček » Použití aktivované ability

Kolečko » Skok/zrušení výběru v menu

L1+křížek/čtvereček/trojúhelníček » Začarování přiřazeného kouzla

R1 » Zaměření na cíl

L2, R2 » Otáčení kamery/přesouvání zaměřovače mezi cíly

START » Menu/pauza (při boji)

SELECT » Pohled první osoby

ší metoda je oslabení za pomoci kouzla Fire a následně pak ruchání do bezbranného monstra. To se po chvíli znovu probere a můžete začít nanovo. Další vykukaná strategie je nechat Donalda a Goofyho, aby udělali to nejhorší za vás, schovávat se za židlí před ohnivými kouzly a občas si bouchnout do omráčeného chudáka - to jen aby se neřeklo. Při boji na volném prostranství moc velké naděje na úspěch mít nebudete, protože jste oproti řízeným ohnivým koulím ve značné nevýhodě.

Jestliže jste nenašli všechny čtyři důkazy pro Alenku, dá vám kočka kouzlo Blizard až teď a pogratuluje vám. Bohužel, Alenka tu není, budete muset začít hledat jinde. Možná to bude znít trochu neuvěřitelně, ale při hraní na obtížnost Expert se mi zdál Trickmaster o poznání jednodušší.

Zavítejte znovu do Traverse Town a doplňte si zásoby léčivých lektvarů. Potom se vydejte na mapě do zcela nového místa na jihu.

OLYMPUS COLISEUM

Přeběhněte nádvoří a vstupte do kolosea. Promluvte si s Philem a potom se pokuste odtlačit velký kvádr. Zkoušejte to tak dlouho, dokud Sora neřekne, že je to příliš těžké, a pak si zajděte znovu promluvit s Philem. Moc jako hrdina nevypadáte, proto vás Phil nejdřív trochu vytrénuje. Musíte ve dvou úrovních rozbít všechny sudy do vypršení časového limitu. Pakliže se vám to povede, naučí vás Phil kouzlo Thunder, ale i tak vás stejně pošle pryč. Jděte na nádvoří a hodný Hádes vám věnuje propustku, se kterou se budete moci zúčastnit her. Uložte si hru a vybavte sebe i kamarády vším potřebným, protože v průběhu her

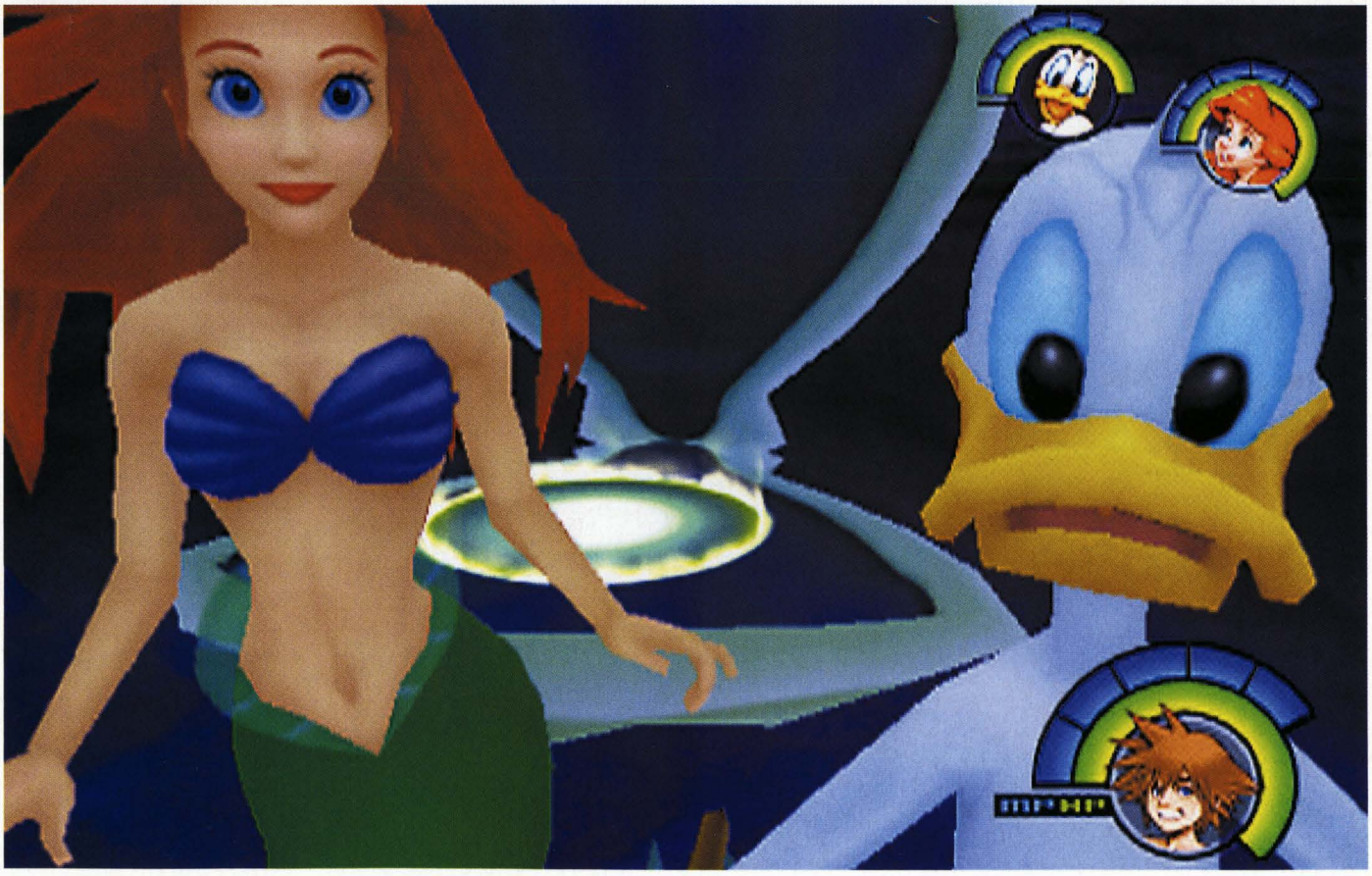
už k tomu nebudete mít příležitost. Promluvte si s Philem a vydejte se do arény.

Prvních šest zápasů bude snadných, ale v sedmém se trochu zapotíte.

Boss: Cloud

Tak jako v *FF VII*, i zde je Cloud skvělý bojovník. V jeho arsenálu jsou jen tři útoky, ale zato smrtící. Pokud nemáte nastavenu schopnost Dodge Roll, bude se vám bojovat jen velmi, velmi obtížně. Nezastavujte se a pořád utíkejte a dělejte parakotouly. Až se vás Cloud pokusí rozsekat kombem nebo přizemnit ze skoku, máte šanci na protiútok, jinak by to bylo čiré bláznovství. Naštěstí tento zápas není nutné vyhrát, takže pokud prohrajete, nic tak hrozného se neděje.

Po souboji s Cloudem (je jedno, jestli vyhrajete, nebo prohrajete) se



na scéně objeví tříhlavý pes Cerberus. Herkules o sice zastaví, ale ne na dlouho. Společně s Philem utečete do recepce, kde se budete moci vyléčit a připravit se na další souboj. Uložte si hru a vydejte se na pomoc Herkulovi.

Boss: Cerberus

V tomto souboji platí dvě pravidla, která vám můžou zachránit život. Tak předně je nemyslitelné, abyste si stoupli Cerberovi před tlamu a snažili se do něj sekat. Schramstl by vás jak malinu a ještě by vás flamboval. Druhé pravidlo je to, že nesmíte stát na místě, tím spíš když v pozdější části souboje vyvolá temné síly ze záhrobí. Nejjednodušší způsob, jak hafana porazit, je nechat vše na kamarádech a jen utíkat. I když je dočasně odstaví, tak pořád mají možnost se probrat a bojovat dál, to vy bohužel ne. Pokud byste si přeci jenom chtěli bouchnout, je nejlepší držet se Cerberovi u boku a útočit na krajní hlavu, ale i tak dost riskujete.

Po souboji už následuje jen rozhovor s Philem, který vám dá Licenci hrdiny, a Cloudem, od kterého dostanete abilitu Sonic Blade. Později se sem budete ve hře vracet a vybojovávat další a další poháry. Přesný popis bojů i bossů v koloseu naleznete v příštím čísle TS.

Na mapě se s lodí vydejte přes Traverse Town a Wonder Land do neznámého místa, kterým je hluboká džungle, království Tarzana.

DEEP JUNGLE

Boss: Sabor

Trochu netradiční uvítání, ale budiž. Kočička není moc těžká na poražení, ale vzhledem k tomu, že Donald a Goofy jsou kdo ví kde, tak by chvílemi mohlo trochu přituhovat. Nestůjte na místě a pořád utíkejte, nebo vás jaguár překvapí vražedným skokem. Jeho samotné výpady nejsou až tak nebezpečné, takže si můžete troufnout zaútočit normálně.

Po souboji se seznámíte s novým kamarádem. Společně s Tarzanem seskočte z korun stromu a na pevné zemi skočte do dutého stromu. Po krátkém sešupu na klouzačce se objevíte v táboře badatelky Jane. Najděte šest snímků a zajděte se podívat do stanu. Po rozhovoru si budete moci vybrat, s kým budete tvořit tříčlennou skupinku, a podívat se na posbírané snímky. V mém případě nahradil Donalda Tarzan.

Ze stanu zamiřte směrem, odkud jste přišli, a v hroší laguně přeskákejte po hroších na druhý konec laguny, odkud z ostrůvku vede liána nahoru. Vyšplhejte po ní, počkejte, až skončí rozhovor mezi Tarzanem a gorilami, a po víně na stromě vyšplhejte ještě výš. Vytáhněte se na plošinku nad vámi a projděte do další sekce. V následující sekvenci se Clayton pokusí zabít Tarzanovu kamarádku Terk, ale Donald ho naštěstí vyruší. Poté, co se zdejchne, to běžte ještě za tepla říct Jane Portrové do jejího stanu.

Po rozhovoru vyjděte ze stanu a uvidíte, jak Heartless napadli jednu z goril. Seznamte se s novými nepřáteli, od kterých se raději držte dál a snažte se je zlikvidovat na dálku některým z kouzel. Za zničení nepřátel získáte něco na Gummi. Takto musíte ještě vyčistit skalní útes, bambusový les, Tarzanův dům a lokaci před ním, ze které jste sem přišli. Pak se vraťte k Jane. S Jane si promluvte, uložte si hru a vyjděte ven ze stanu. Naposledy se střetnete s jaguárem Saborem, poté, co ho zabijete, bude krátká sekvence s Jane a Terk. Zaběhněte do stanu, odkud Jane zmizela, uložte si hru a vydejte se směrem k Tarzanovu domu. V sekci Climbing Trees narazíte na Jane i Terk. Abyste je osvobodili, budete se muset zaměřit na černou věc na stromě a malé Heartlessy nechat na kamarádech. Až osvobodíte Jane, můžete se vrátit do stanu uložit si hru a připravit se na tuhý

souboj. Když jsem měl u sebe Donalda, měl jsem dost problémů, ale s Tarzanem to bylo snazší, proto vám rovněž doporučuji tohoto společníka do party. Po nezbytných přípravách se vydejte do skal.

Boss: Clayton, Stealth Sneak

Ze začátku se můžete doslova šťourat v nose, protože kámoši se o všechny postarají a Clayton vám zase tak moc neubere. Až se na scéně objeví chameleón, začne trochu přituhovat. Jestli máte možnost čarovat, vyházejte do chameleóna všechnu manu, co máte, a pak si ji vzdušným kombem zase dobijte. Tento postup opakujte, dokud Clayton nesleze, a následně se pak pusťte do něj. Za poražení lovce získáte schopnost léčit sebe i ostatní kouzlem Cure.

K dohrání tohoto světa už moc neschází. Opičky vám trochu brutálním způsobem pomohou na skálu, odkud se dostanete do jeskyně za vodopády a v její nejvyšší části pak naleznete klíčovou dírku. Dokonce dostanete i dárečky, lepší zbraň pro Sora a schopnost červeného Trinity. Znovu zavítejte zpět do Traverse Town.

TRAVERSE TOWN - PODRUHÉ

Rovnou zamiřte do zadní uličky za hotelem a červeným Trinity prorazte díru do tajné chodby v kanalizaci. Promluvte si s Leonem, Aerith a pak znovu s Leonem a věcičku, kterou od něj dostanete, ukažte Cidovi v krámku s prsteny. Ten vám dá knihu pro Merlina a s tou se vydejte do třetí čtvrtě, kde použijte kouzlo Fire na dveře s namalovaným ohněm. Přeskákejte po kamenech a z boku vstupte do domku na ostrově. Dejte knihu Merlinovi a pak si promluvte s vílou o kamínku, co jste dostali od Leona. Dostanete vašeho prvního summona a vysvětlení, jak ho použít. Kniha od Cida v sobě ukrývá minihru s medvídkem Pú, ale v tuto chvíli je nepodstatná. Zamiřte zpět do třetí čtvrtě. Tady narazíte na Rikua. Po skončení automaticky odvíjeného rozhovoru vyběhněte k východu do druhé čtvrtě a v dříve prázdném domku si promluvte s Leonem a Cidem.

V druhé čtvrti proběhněte Gizmovým domem, vylezte po žebříku a prorazte prkna bránící v přístupu ke zvonu. Vybavte své kamarády lahvičkami, vyléčte se a třikrát zatáhněte za lano. Krom klíčové dírky se objeví i další boss.

Boss: Opposite Armor

Zprvu budete bojovat s Guard Armorem, ale po nějaké době se přemění jako Transformers do druhé podoby. Použijte na něj stejnou strategii jako předtím na Guard Armora skládající se z kotoulů a rychlých výpadů. Kupodivu tento souboj není nějak extra těžký a po chvíli byste měli mít vítězství a kouzlo Aero v kapse.

Než odletíte pryč, zaběhněte si promluvit se Cidem.

Máte od Cida zabudovaný nový warp pohon, ale ten vám bude pro cestu do nové dimenze k ničemu, protože jste ji ještě neprozkoumali. Vzhůru do Agrabahu, země Džinů a létajících koberců.

AGRABAH

Vydejte se rovně na hlavní ulici a zabočte vlevo. Zlikvidujte monstra a pak vyskočte na střechu, kde stál Jafar. Prohlédněte si okno, které je ve skutečnosti klíčová dírka - odemkněte si bránu dál. Potom se vraťte na hlavní ulici.

Po tyči vylezte do Aladinova obydlí a odsuňte skříň, pod kterou je přiskřípnutý létající koberec. Odsuňte i druhou skříň v opačném rohu a odemkněte zámek. Jděte k hlavní bráně a vyjděte ven do pouště. Kouzelný koberec vás odnese k Aladinovi. Sejměte poskakující nepřátele a po rozhovoru s Aladinem se zase ocitnete v Agrabahu.

Trochu se tu na váš příchod připravili a zabarikádovali cesty. Najít cestu k branám paláce není těžké a až ji najdete, objevíte i princeznu a vezíra. Papouch ukradne Aladinovi lampu a Jafar vyvolá dalšího bosse.

Boss: Pot Centipede

Trochu těžší oříšek, ale to jen do chvíle, než zjistíte, jak na něj. Nejdříve se zbavte malých pavouků a pak se v klidu začněte věnovat stonožce. Jejím jediným zranitelným místem je hlava, bouchat kamkoli jinam bude neúčinné.

Po souboji zjistíte, že Jafar i s Jasmínou zmizeli. Skočte si uložit hru do skladiště, vezměte si do party Aladina (bez urážky, ale Donald je na dvě věci) a vydejte se s koberečkem do pouště.

Boss: Tygří hlava

Přiznám se, že jsem několikrát zemřel, než jsem zjistil, jaká strategie je nejlepší. Důležité je, abyste se nedostali tygrovi před tlamu, nebo na vás foukne ohnivý dech. Pokud máte abilitu Counterattack, můžete s ní odrážet bílé paprsky, které po vás tygr bude střílet. Vždy, až se skloní, na nic nečekejte, zavolejte kamarády na pomoc a začněte mu rubat do očí hlava nehlava. Nezapomeňte se léčit, jedna střela vám ubere až 8 hitpointů!

JESKYNĚ

Tygrova kapitulace je pro vás propustkou do tajných jeskyní. Za pomoci Aladinovy opičky Abu můžete získat ze soch opic držících drahokam nějaké věci na přilepšení. Pokud spadnete do díry, nic se neděje. Až doběhnete do místnosti s pokladem, uložte si hru, přiberte do party Aladina a vydejte se do sousední komnaty. Po krátkém rozhovoru bude následovat první ze dvou soubojů s Jafarem.

Boss: Jaffar

Nepřibližujte se k Džinovi a pohybujte se pouze po okraji místnosti.

Až se Jafar zastaví, rychle k němu přiběhněte a protáhněte mu hřbet. Pokud se vám povede nechat se chytit do ledového kruhu, nepokoušejte se z něj uniknout, ale počkejte v jeho středu, dokud nezmizí. Rovněž si musíte dát pozor na elektrický paprsek, který vezír občas vyčaruje, a držet se mimo jeho dosah.

Za přemožení Jafara získáte vylepšení kouzla Blizard na Blizara. Ještě než se vydáte k Jasmíně u klíčové dírky, můžete si zaběhnout uložit hru do místnosti s pokladem. Pokud máte Fira ring, nebo některý jiný prsten snižující účinky ohně, navlečte si ho.

Boss: Jafar-Genie

Slabinou každého Džina je jeho lampa a lampu tohodle vejlupka má papouch Iago. Stačí, když si dáte pozor, kam skáčete, a na ohnivé balvany, které po vás bude džin házet - a papoušek za chvíli dolétá.

Dalším kouzlem na druhém levelu se stane ohnivé kouzlo. Až se konečně dostanete k Aladinovi do jeho příbytku, daruje se vám Džin, kterého nyní můžete využít jako dalšího summona, a získáte schopnost aktivovat zelené Trinity.

Jestli chcete, můžete si zaletět dokoupit zásoby a pak zamiřte do neznámého místa na jihovýchod od Agrabahu. Nenechte se zmást řečmi ostatních, příští epizoda je totiž velryba.

MONSTRO

Jděte a plavte stále rovně, dokud nenarazíte na Pinnochia. Po rozhovoru s Geppetem si uložte hru a vydejte se za Pinnochiem. V bludišti komnat byste se mohli snadno ztratit, proto se raději držte dále popsané cesty. Jako první navštivte komnatu 1. Z té odejděte dalším východem do další komnaty. Odtud zamiřte do Chamber 3. Z této části se dostanete do horní poloviny komnaty č. 2. Pak akorát proběhněte Chamber 5 a vejděte do šestky. Zde vyskákejte po schodech do horní části a projděte do páté komnaty. Nyní už zbývá jen Chamber 4 a pak si konečně můžete hru opět uložit.

Boss: Parasite Cage

Docela jednoduchý boss. Stačí do něj chvíli řezat a občas prokládat útoky ohnivou magií a jste za vodou.

Po osvobození Pinnochia se otevře otvor v podlaze a Goofy se naučí skill Cheer. Automaticky se pak přenesete na loď truhláře Geppeta. Promluvte si s ním a z truhly si vezměte první společnou abilitu, vysoký skok. Aktivujte si ji a po sutinách se dostaňte až do horního východu z tlamy velryby. Na nepřátele zapomeňte a snažte se co nejrychleji vyskákat po plošinkách nahoru.

Boss: Parasite Cage

Teď už to bude o něco horší než předtím. Šetřete si manu na případné léčení a útočte na parazitovu horní hlavu. Pokud budete zasaženi otravou, rychle se vyléčte kouzlem Cure, popřípadě si vytvořte dočasný magický štít kouzlem Aero.

Tak, až bude dílo dokonáno, bude následovat spousta dialogů, po kterých se ocitnete zpět v Agrabahu.

Pokud si chcete troufnout na další z pohárů, můžete se stavit v koloseu, ale očekávejte pořádně tuhé protivníky. Jestli se vrátíte do Traverse Town, můžete splnit quest s pohledy na 100% - popsán v příštím čísle - a zároveň získat od kouzelné víly nějaké ty summony. Až se připravíte, můžete se vypravit na další štaci, tentokrát pod vodou.

ATLANTIS

Začnete tím, že se naučíte ovládat Soru pod vodou. Možná se vám zprvu bude plést vynořování s ponorem, ale časem si zvyknete. Sledujte trojzubce na stěně, které vás dovedou až ke králi Tritonovi. Po nepříliš kamarádském rozhovoru s ním se odporoučejte z paláce a plavte se podívat do sluje princezny Ariel. Prohlédněte si nasbírané „poklady", promluvte si s Flounderem a pak s Ariel. Plavte ven z jeskyně, najděte delfína a zbavte se dotěrných nepřátel. Teprve pak se ho můžete chytit za ploutev.

Poté, co vás delfín doveze až k potopené lodi, se vydejte do jejích útrob a zaměřte se na osamělou truhlu v podpalubí. Až odplave žralok, truhlu otevřete a vydejte se s křišťálovým trojzubcem zpět do sluje. Nachytá vás tu král a malý trojzubec zničí. Poplavte se podívat do trůnního sálu, kde se poprvé setkáte s čarodějnicí Uršulou. Ve škebli za trůnem si uložte hru a vydejte se zpět k potopenému vraku lodi. Zde prozkoumejte tajemný symbol na stěně. Krab Sebastian vám otevře tajnou chodbu, která vás zavede až k Uršule.

Boss: Ursula

Ani ne tak Uršula samotná jako spíš její dvě murény pro vás budou představovat smrtící nebezpečí. Pokuste se murény na nějaký čas odstavit a pak klesněte dolů ke kotli. Abyste mohli bezpečně zaútočit na Uršulu, musíte ji omráčit. Toho dosáhnete použitím správné magie na obsah kotle (červená= oheň, modrá=led, žlutá=blesk). Až se vám podaří Uršulu omráčit, neztrácejte čas a rychle se do ní pusťte.

Uršule se i s trojzubcem podaří uniknout a Ariel vám věnuje abilitu Mermaid Kick. Vezměte si ji a plavte si uložit hru, následující souboj bude dost těžký. Vzhledem k tomu, že Uršula je imunní vůči magii, bude lepší nahradit Donalda princeznou Ariel. Další věc,

která by vám pomohla, je prsten absorbující blesky. Plavte zpět do chodby se silným proudem, kterou vás předtím protáhl delfín, a na jejím konci zahněte vpravo do místa označeného ???.

Boss: Ursula

Jestli jste předtím měli s Uršulou co dělat, abyste souboj ustáli, nebudete teď zrovna dvakrát nadšeni. Zastavení se jen na krátkou chvíli znamená zásah elektrickým výbojem. Možná vám to bude připadat trochu nemorální, ale nejlíp se mi dařilo, když jsem navedl Goofyho s Ariel k čarodějnici a nechal je, ať se starají. Sám jsem pak plaval po obvodu místnosti a vyhýbal se útokům Uršuly. Srabácké, ale účinné.

Tentokrát vám už Uršula nikam neuteče, takže další svět bude zachráněn. Král Triron vám pomůže objevit další klíčovou dírku a po jejím zamčení vám Ariel věnuje další zbraň pro Soru.

Cesta na východ vás zavede do strašidelného města plného mrtvoláků a duchů.

HALLOWEEN TOWN

Ze začátku budou Heartless kamarádští, takže na ně neútočte. Vyjděte na náměstí a zamiřte k laboratoři. Po krátké sekvenci se vydejte za doktorem do jeho laboratoře. Následuje další konverzace a poté budete vysláni pro „Memory". Vraťte se na náměstí a vydejte se najít hřbitov. Tam vybijte všechny nepřátele a najděte Jackova psa Zera. Zero najde Sally a ta vám dá květinu, kterou odneste doktorovi.

Znovu se zajděte podívat na hřbitov a prohlédněte si víko hrobky, kterou ve filmečku utekli tři malí syčáci. Promluvte si se starostou a zahrajte si malou minihru. Pokuste se zapamatovat pořadí, v jakém budou duchové vylézat z hrobky, a v tom samém pořadí na ně ukažte. Po splnění úkolu bouchne obří dýně, ze které si seberte věc pro doktora. Nedaleké dveře hrobky vás dovedou do lokace Moonlight Hill, kde zapalte hořák plošinky u zdi a odleťte na hřbitov. Běžte si promluvit s doktorem a pak se znovu vraťte do části Moonlight Hill.

Zlikvidujte všechny, co se zde objeví, a pak prozkoumejte náhrobní kámen na úpatí podivného kopce. Všichni tři přeběhnete k mostu, po kterém se dostanete ke strašidelnému hradu. Cesta na samý vrchol kopce je jednoduchá a není kde zabloudit. Po vstupu do dětského pokoje na vrcholu vás napadnou tři výrostci. S těmi si snadno poradíte za pomoci jednoduchého komba. Až je porazíte, uložte si hru, bouchněte do páky v rohu a cestou, kterou jste přišli, se vraťte do míst, odkud vás vynesla létající plošinka do dalšího patra.

Nezapomeňte na červené Trinity, později se sem už nebudete moc vrátit. Vyjděte z místnosti a přeskočte na můstek stojící opodál. Výtahem sjeďte dolů a vstupte do zelených dveří.

Boss: Oogie Boogie

Abyste se na Oogieho vůbec dostali, musíte ho nejdřív chytit do pasti. Mějte ho stále zaměřeného a dívejte se, kde pobíhá. Ve chvíli, kdy začnou svítit tlačítka na podlaze, máte dost času na sešlápnutí toho pravého. Pokud se vám podaří Oogieho uzavřít v pasti, vyveze vás plošina o kus výš a budete mít možnost zaútočit. V opačném případě se vám peřina vysměje a aktivuje některou ze smrtících pastí. Pakliže máte dost many, můžete zkusit ve výskoku útočit ohnivým kouzlem.

Ve chvíli, kdy to bude vypadat, že máte vyhráno, tomu tak ještě není. Ooogie Boogie se zvětší a vy si po něm budete muset trochu zašplhat. Zničte tmavé koule slizu a teprve pak je zlá peřina minulostí.

Za Oogieho získáte vylepšené kouzlo Gravity (Donald ho s oblibou používá) a ještě nějaké ty drobnosti.

Nyní zamiřte do dalšího neprozkoumaného místa na mapě.

NEVERLAND

Země pirátů, kapitána Hooka a Petera Pana bude bezesporu nejkratším kolem, kterým jste až doposud prošli.

Vyjděte z kajuty, vylezte po žebříku a projděte dveřmi napravo. Skočte do nákladního prostoru a vylezte z něj druhým otvorem vedoucím do kuchyně. Znovu uvidíte Kairi, kterou nakonec někdo odvleče. Otvorem ve stropě vylezte do místnosti nad vámi. Najděte kajutu se savepointem, uložte si hru a zaktivujte zelený Trinity.

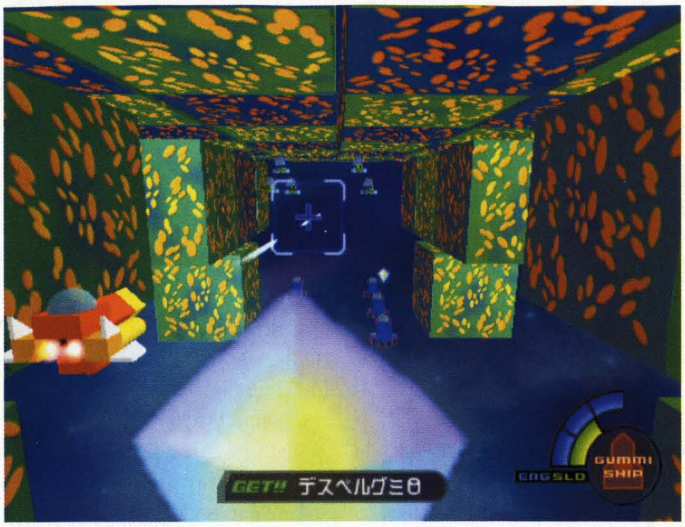
Boss: Dark Sora

V tomto souboji půjde hlavně o rychlé nohy a reakce. Dark Sora je dost silný a jeho kombo saje jak hovada na koupališti. Moc se nezastavujte a pořád buďte v pohybu, nebo se Sora přenese do vaší blízkosti a napadne vás zezadu. Ke konci souboje se stín začne roztrojovat, aby vás zmátl, avšak pomocí tlačítka pro zaměřování snadno rozeznáte kopie od předlohy.

Po souboji prozkoumejte poklop od spodní části paluby a slezte dolů. Po shledání se s Wendy si skočte uložit hru a pak se dveřmi z kapitánovy kajuty vydejte na palubu korábu. Bude následovat pár krátkých scén, při kterých vám Peter Pan vylepší uzdravovací kouzlo Cure a naučí vás létat.

Boss: Captain Hook

Podobně jako Temný Sora i Hook disponuje velkou silou. Snažte se vyhnout jeho nájezdům a přitom si dávejte pozor na okolní Heartlessy, které Hook bude vyvolávat. Pokud se rozhodnete dát přednost leteckému souboji, musíte se nejdříve zbavit malé létající lodě házející výbušné pumy. Z kouzel je na Hooka nejúčinnější oheň, ale to pouze



v případě, že zrovna zmateně pobíhá okolo a nekryje se.

Poslední část tohoto světa je londýnský Big Ben. Promluvte si párkrát s Wendy. Poví vám, že jedna strana hodin je rozbitá. Najděte část ukazující tři čtvrtě na dvanáct a údery do minutové ručičky nastavte rovnou půlnoc. Ještě než odejdete, dostanete od Pana schopnost plachtit a Tinkerbell se k vám přidá coby další summon.

Před výletem do předposledního světa toho můžete spoustu udělat. V koloseu přibyl další pohár, za jehož vyhrání dostanete zbraně pro Soru a Goofyho, ale i schopnost aktivovat žlutý Trinity. Toho rovnou využijte v místnosti, kde stojí Phil, a konečně zamkněte i tuto úroveň.

Vraťte se do Traverse Town. Pomozte medvídkovi Pú dokončit jeho příběh a nakonec se vydejte za Cidem, aby vám vylepšil vaši loď a mohli jste tak odletět do dalšího světa.

HOLLOW BASTION

Skákejte po plošinkách nahoru, dokud se neodehraje krátká sekvence, po níž se k vám přidá Netvor namísto dezertérů Goofyho a Donalda. Riku vám sice vzal Keyblade, ale jako cenu útěchy vám věnoval dřevěný meč. Odteď se musíte spoléhat pouze na magii a Beasta. Vyskákejte až do nejvyššího místa a odtud odleťte na plošince do paláce.

Seběhněte po schodech napravo, nebo jednoduše skočte přes zábradlí. Naloďte se do bubliny napravo a odcestujte do podzemní části hradu. Použijte Beasta k prorážení mříží a proběhněte menším bludištěm (jednoduše stiskněte tlačítko, které se zrovna zpřístupní) a na konci si pohrajte s mechanismem na stěně. Stejně se pak vraťte na začátek podzemí, kde si hru uložte a vydejte se zpět k hradu. Přímá cesta vás dovede až do paláce.

Boss: Riku

Naštěstí není Riku moc těžký, ale stejně nepřestávejte být opatrní. Na útočná kouzla raději zapomeňte, ta vám budou k ničemu a pusťte se do Rikua pořádnou ruční silou. Jedinou silnou stránkou Rikua je jeho rychlost, ale jeho útoky nejsou moc silné. Jinými slovy řečeno - je to cucák.

Vítězství je pro vás i získání posledního Trinity. Po schodech se dostanete do knihovny nalevo. Zde si trochu pohrajte s přeházenými knihami a potom najdete tlačítko otevírající druhý východ z knihovny. K tomu, abyste otevřeli dveře s emblémem v přízemí, potřebujete čtyři díly. Jeden získáte zapálením všech svící po obvodu druhého patra vstupní haly. Druhý je za zničení váz u jedné ze soch. Třetí získáte po odtlačení sochy na světlejší blok a poslední dostanete za aktivování červeného Trinity. Sesbírejte si všechny díly a vložte je do dveří.

Teď už vede cesta přímo až k sudičce z pohádky, která je obdobou Šípkové Růženky. Zabloudit není kam a popisovat cestu je zbytečné. Až se dostanete k babici, začne další oddychový souboj.

Boss: Maleficent

Snažte se ke zlé sudičce dostat co nejblíže, protože magie je v tomto případě k ničemu. Pokud vyletí příliš vysoko, budete se nejdřív muset postarat o její létající plošinu. Okolní stvůry nechte na kamarádech, nebo je likvidujte sami, jak chcete.

Po zabití baby se objeví savepoint. Uložte si hru a přejděte do velkého sálu.

Boss: Maleficent Dragon

Z dráčka nemusíte být vystrašení, ale to pouze za předpokladu, že mu nevlezete před tlamu nebo do jeho otráveného dechu. Jestli se chcete do souboje zapojit aktivně, použijte obdobnou strategii jako u Kerbera a útočte jen z boku. Srabácká strategie je o něco bezpečnější. Po stromě vyběhněte nahoru a z povzdálí sledujte, jak se snaží vaši dva kamarádi. Chvílemi můžete pomáhat kouzlem Fire.

Sudička vám po sobě nechá drahokam s posledním summonem. Vraťte se do předešlé místnosti a uložte si hru. Jak jsem již napsal v úvodu, kouzelník je k ničemu a následující souboj je toho zářným příkladem. Pokud máte, vezměte si nějakou delší a silnější zbraň, třeba Metal Chocobo - je dlouhá a silná. Bez mučení se přiznám, že dokud jsem šel do nastávajícího boje s „kouzelnickou" výbavou (Spellbinder a prsteny dávající manu), tak jsem dvakrát zemřel asi po pěti minutách zbytečného snažení. Když jsem si vzal věcičky dodávající sílu a HP, měl jsem vystaráno za necelou minutu. Od této chvíle jsem kouzla používal jen jako podpůrná, tzn. že jsem používal pouze Gravity, Curu a Aero.

Boss: Riku (Ansem)

V podstatě je Riku docela jednoduchý protivník, ale hlavně v závislosti na vašem levelu. Nedoufejte v podporu Goofyho a Donalda (tím pádem ani summonů), musíte si pomoci sami. Se Sorou na 45. levelu jsem neměl potíže - poté, co jsem ho přeměnil z kouzelníka

Speciální bonus

Pro získání této krátké FMV sekvence musíte mít napsaný a uzavřený příběh medvídka Pú, vyhraný Hádesův pohár a nalezeno všech 99 štěňat + vyzvednuty odměny.

na ručního bijce - a za necelou minutu jsem neřáda usekal.

Po dlouhé sekvenci, v níž se pro záchranu Kairy a ostatních princezen Sora obětuje (fňuk), budete pokračovat v kůži jednoho z malých Shadowů. S ním pak jděte ven, seskákejte až k podzemí a výtahem vyjeďte do haly u hlavního vchodu. Zde se z monstra vyklube Sora (sice je to dojemná scéna, ale na smrt Aerith to nemá).

TRAVERSE TOWN - POTŘETÍ

Nuceně jste se museli vrátit do města, zatím tu moc nového nepribylo. Zaběhněte za Cidem a on vám vysvětlí, kde najít poslední díl Gummi lodi. Jestli si ještě vzpomínáte na tajnou jeskyni pod Merlinovým domem, kde jste mluvili s Leonem, tak se tam vydejte. Teď tam bude akorát Kairi. Prohlédněte si slunce nakreslené na stěně v zadní části jeskyně a získáte Navi-Gummi. Bude následovat rozhovor s Kairi, ve kterém Sora dostane další meč a ještě malý dárek, který je spíše dějového rázu, než že by se dal nějak využít. Po opuštění města se můžete naposledy vydat do kolosea, kde přibyl Hádesův pohár čítající 50 vyzyvatelů. Jeho vybojování je nutné pro zpřístupnění bonusového filmečku. Doporučuji mít postavy minimálně na 55. levelu.

V Hollow Bastion máte ještě nějaké nevyřízené restíky, leťte to tedy napravit.

HOLLOW BASTION - PODRUHÉ

Vraťte se do místa, kde jste poprvé bojovali se sudičkou, uložte si hru a vstupte do laboratoře. Obří znak Heartless je v podstatě tajný portál, za kterým hlídá přerostlé zvířátko.

Boss: Behemont

Klidně si znechuceně odplivněte, protože dát něco takového jako bosse před koncem hry, je ostuda. Držte se v závěsu za prckem a až bude příležitost, vyskočte mu na hřbet. Přeběhněte k hlavě a sekejte do prostředního rohu, dokud chudák neomdlí. Pak si na něm smlsněte vzdušným kombem. Behemont je v podstatě neškodný, jediné, z čeho můžete mít strach, je sprška růžových koulí, které občas ze svého rohu vyčaruje, ale naštěstí máte dost času na to, abyste zneužili jeho vlastního těla jako štítu.

Po smrti Behemonta bude následovat známý rituál zamykání klíčové dírky, pak vám v kapli princezny vylepší ohnivé kouzlo a v knihovně se opět shledá Netvor s Kráskou a vy s postavami z *FF*. Pruďte Aerith, tak dlouho, dokud vám nevylepší léčivé kouzlo, a pokud jste nezapomněli v nějaké bedně štěňata, můžete se vydat zpět na loď.

Na mapě už zbývá jen poslední neprozkoumaná oblast, ale ještě než se tam vydáte, přečtěte si následující rady:

Pokud si chcete pořádně zabojovat, stačí vám postavy okolo 40. levelu, ale v tom případě vám nikdo nezaručí, že hru vůbec dohrajete. Pokud ale chcete jet na jistotu, budou vám stačit postavy kolem 60. levelu, ale pak vám zase nikdo nezaručí, že vás ty extrémně lehké souboje vůbec budou bavit.

Jestli jste si střádali všechny STR Upy, DEF Upy a AP Upy, naládujte je do Sory. V klíčových bojích budete odkázáni sami na sebe a na rozdíl od kamarádů vy umřít nesmíte, takže se na ně s klidem vybodněte, nedostanou nic.

Přeměňte si kameny na Summony. Sice jsem za celou hru využil akorát kamarádku Petera Pana (konstantně léčí), ale budete mít lepší pocit, že je máte všechny.

Upgradujte si kouzla z výše popsaného důvodu na *-ga*. Jediná magie, co vás odteď může zajímat, je Gravity (sníží dost razantně HP neelementárním útokem), Cure (klasické léčení) a Aero. Aero má dvě velmi zajímavé funkce. Tou hlavní je snížení případného damage a tou druhou je vytvoření rotujícího štítu poškozujícího nepřítele - jen tak z legrace jsem s bosem na konci bojoval bez sekání, pouze s Aerem na sobě. A poslední rada - ukládejte, jak jen to bude možné.

Warpem se vydejte do Hollow Bastion a potom normální rychlostí do lokace nazvané Konec světa.

END OF THE WORLD

Popravdě řečeno mě tato část dost silně iritovala. To, že skoro v každé truhle číhá souboj, by mi ani tak moc nevadilo, ale ty neviditelné stěny, mezi kterými musíte hledat cestu dál, jdou na nervy. Nějak se nicoprázdnem (tohle slovo mě zrovna napadlo, nikde ho ve slovníku nehledejte) prokousejte a v křišťálové jeskyni seskočte dolů. Vyšplhejte po slizu na stěně a přeleťte k portálu, u kterého si uložte hru. Po seskočení do portálu vás bude čekat další zajímavá sekce.

V každém kuželu světla se objevíte v některém z projitých míst, odkud si můžete odnést nějaký předmět, ale většinou jsou to věci, kterých buď máte tolik, že nevíte, kam s nimi, nebo je vůbec neupotřebíte. V každém případě jděte do červeného kuželu světla, který je jako poslední, zde si totiž můžete uložit hru ve světě medvídka Pú a jeho přátel. Pak se vydejte posledním teleportem do další sekce.

Naštěstí je tahle část docela krátká, takže se nemusíte bát, že byste se ztratili. Doběhněte do místnosti s terminálem, prozkoumejte ho a vybijte všechny nepřátele, kteří se tu objeví. Ještě než se vrátíte do portálu, kterým jste sem přišli, se vybavte prsteny pohlcujícími oheň.

Boss: ???

Bohužel, jméno tohoto bosse jsem nikde nenašel, ale popsat se dá jako černý čert bez vidlí. Pouze na tento souboj máte opět schopnost létat a vzhledem k tomu, že tenhle šéfík toho moc nevydrží, si jí ani moc neužijete. Co nejrychleji se dostaňte k hlavě, začarujte Aero a sekejte, dokud budete moci. Ve chvíli, kdy démon vyvolá sopečnou erupci, je lepší se vzdálit a počkat, až zase bude vše v normálu, a potom pokračovat v bitce.

Po dobití sopky a získání společné ability Superglide se vydejte do jejích útrob. Cestou potemnělouuuuu a strrrrašidelnou doputujte až k Behemontovi. V tuto chvíli byste mu měli ubírat podstatně víc než v prvním střetu a protože už víte, jak na něj, bude jeho likvidace brnkačka. Po Behemontovi budou následovat podřadní Heartless. Až budou všichni mrtví, uvolní se portál ve tvaru symbolu Heartless.

FINAL REST

Nedivte se, že na tuto lokaci upozorňuji, je to totiž poslední savepoint ve hře a tím pádem i vaše poslední šance na návrat do okolních světů. Pakliže jste pevně odhodlaní skoncovat s Ansenem a uzavřít celou kapitolu a potažmo i hru, nezbývá než otevřít dveře a vstoupit. Utíkejte k tajné chodbě a po příchodu Ansema si to s ním běžte rozdat.

Boss: Ansem (první forma)

Jak je u Squaresoftu nepsaným pravidlem, má poslední boss minimálně tři podoby. Většinou bývá ta první nejlehčí. V tomto případě to sice pravda není, ale rozhodně si ještě nemáte důvod stěžovat. K samotnému boji lze říct snad

jen to, že miniDarkside chránící Ansema svým tělem je nezranitelný, takže chvíli počkejte a zase se stáhne do stínu svého pána. Po první formě bude zakrátko následovat druhá, ale mezitím si můžete dát malou pauzičku. Připravte Soru - ano Soru! Goofy ani Donald se nezúčastní - na další souboj a najděte starého známého Darksideho.

Boss: Darkside

Vážně po mně nemůžete chtít, abych pokaždé psal, jak tohodle šmejda zlikvidovat. Koukněte se na začátek návodu, snad to z toho pochopíte.

Boss: Ansem (druhá forma)

Teprve teď si můžete začít stěžovat. Částečně můžete využít zkušenosti z předešlého boje, ale musíte si dát pozor na následující inovace. Ve chvíli, kdy potemní obrazovka a Ansem kolem sebe vyčaruje auru, neútočte, ale jen utíkejte dokola, popřípadě dělejte parakotouly. Ke konci souboje se Ansem promění v létající kouli a bude na vás dělat nálety, dokud ho to nepřestane bavit. Proti tomuto útoku se dá vyzrát začarováním Aera, které útok přeruší. Dobře poslouchejte, jestli neuslyšíte Ansema říct „Submit", to je povel pro Darksideho, aby se do vás vtělil - jednoduše mu utečte z dosahu a on se zase vrátí zpět k pánovi. Nezapomínejte, že jste samotní, takže nesmíte čekat, že vás kdokoli bude léčit.

Vyhráním tohoto souboje to zdaleka ještě nekončí. Hlavní chod teprve přijde.

Boss: Ansem (finální podoba)

Ansem je ve skutečnosti fešák, co myslíte? Dokonce si ho můžete prohlédnout z letecké perspektivy, protože na poslední souboj máte schopnost létání.

Vezmu to ve zkratce. Nejdříve se zaměřte na lidské tělo Ansema a dávejte si pozor hlavně na lasery. Poté, co se děj přenese do temnoty, zlikvidujte všechny nepřátele a pak i samotné srdce temnoty. Další etapa spočívá v likvidaci podivných ostnů střílejících po vás a následného navštívení portálu temnoty (tentokrát dobrovolně). V něm se k vám připojí Goofy. Pak přijde na řadu rozkošná tlamička vévodící celé této kreatuře a v té se k vám připojí i Donald. Ochranný štít vztyčený okolo srdce se zruší a až vy zrušíte srdce, přijde konečně na řadu samotný Ansem. Oproti první etapě je to o trošičku těžší, ale zase vás může uklidnit to, že kámoši v nejhorším případě pomůžou.

No a nakonec následují filmečky, zase filmečky, titulky a nakonec (pokud máte splněny podmínky) i bonusový filmeček, který jsem teda zrovna dvakrát nepochopil, protože neumím japonsky. Moc bych za to nedal, ale zdálo se mi, že se na jeho konci objevila Tifa z *FF7*.

Lukáš Kolínský

V příštím TSku:

- **Gladiátorův průvodce koloseem**
- **Kompletní popis všech barev a umístění značek Trinity**
- **Výpis lokací ztracených štěňat**
- **Popsání získání všech kouzel a summonů**
- **Průvodce příběhem medvídka Pú a jeho přátel**
- **Lekce mykologie - jak rozpoznat jednotlivé houby a jak se k nim chovat**
- **Pohledy pro poštovní schránku v Traverse Town**
- **Tajní bossové**

Red Faction 2

INFO

■ **VYDAVATEL:** THQ ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Volition ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 85/100

Zajímavě bezduchá střílečka plná destrukce.

Vytáhněte ze skříně zaprášený raketomet a vyjděte si trochu mezi lidi...

Tato hra je velmi přímočará a nenarazíte v ní na příliš mnoho klasických „zásekových" míst. Je totiž postavená na čisté akci, která prověří spíše vaše reflexy než důvtip. Pokud byste ale přeci jen měli problémy s plněním některých úkolů, náš rozsáhlý návod vám určitě přijde vhod.

FOREIGN LANDS

Complex Exterior

Výsadkový letoun vás vysadí před vnější zdí nepřátelské základny, do které máte za úkol proniknout. Jedinou možnou cestou dovnitř je mezera, ve které je pouze zábradlí a malá plošinka. Použijte sekundární střelbu své zbraně a střelte granát do sloupu, který plošinku podpírá. Ta se zhroutí a vy můžete po jejích troskách přelézt dovnitř.

Dostáváte se na malé prostranství, kolem kterého jsou rozmístěny 4 strážní věže. Jejich zničení je vaším dalším úkolem. Nevšímejte si vojáků, kteří na nich stojí, protože jejich zabitím nic nevyřešíte (během několika vteřin je nahradí další vojáci). Radši se věnujte ničení věží, jejichž slabinou jsou generátory umístěné ve spodní části. Na jejich zničení by měl stačit jeden zásah z granátometu. Po jejich likvidaci přiletí bitevní letoun, který rozstřílí hlavní vstup do základny. Vběhněte dovnitř a ukončete první úroveň.

Containment Facility

Uvnitř základny budete nejprve muset vyčistit garáž plnou vojáků. Naštěstí je zde rozházeno několik lékárniček, takže byste neměli utrpět vážnější ztráty zdraví. Po zastřelení posledního vojáka běžte ke stěně naproti vchodu. Uvidíte v ní dva vstupy do klimatizace a civilistu, který se snaží jeden z nich vytrhnout. Tento kryt se dá rozstřílet a vy můžete vlézt dovnitř. Aktivujte své noční vidění a prolezte na druhou stranu.

Dostanete se do dlouhé chodby, ve které je samozřejmě plno nepřátel. Postupně se prostřílejte až ke dveřím na vzdálenějším konci chodby. Zde se zdánlivě dostanete do pasti, protože budete uzavřeni ve velmi malém prostoru. Zastřelte vojáky za dveřmi a potom rozstřílejte vstup do klimatizace v podlaze. Klimatizací se dostanete až do velké místnosti, v jejímž středu vidíte hlavní cíl vaší mise.

Rozstřílejte mříž na konci klimatizace a seskočte dolů. Zbavte se všech vojáků a hlavně co nejrychleji zničte automatický raketomet na druhé straně místnosti. Pod tímto raketometem je viditelně světlejší stěna, která se dá lehce zničit. Použijte na ni granátomet a proběhněte k výtahu, kterým vyjedete do prvního patra. Zmáčkněte zelené tlačítko na ovládacím panelu přímo naproti vám a postřílejte vojáky na okolních ochozech. V horní části širokého sloupu uprostřed místnosti vidíte výrazné trubky chladicího systému. Stačí pár zásahů a velmi ochotně explodují. Po zničení obou trubek se vypne ochranné pole a vy si můžete po můstku doběhnout pro věc uvnitř. Nakonec stačí doběhnout k otevřeným únikovým dveřím a máte první misi za sebou.

PUBLIC INFORMATION BUILDING

Lobby Level

Vašemu týmu se podařilo infiltrovat budovu, ve které se nachází nenáviděný kancléř Sopot. Mise začíná v malé místnosti, která je pod palbou ochranky. Naštěstí máte raketomet, kterým si můžete vytvořit svůj vlastní východ. Ideálním místem pro vytvoření otvoru je stěna napravo od střílny, kterou vede palbu váš kolega. Prostřílejte se místností až ke dveřím na druhém konci velké haly.

Dostáváte se do vysoké haly s několika proskleními výtahy. Dole je ale jen jeden, takže vaše volba bude jednoduchá. Použijte výtah a cestou nahoru střílejte na vojáky pobíhající po okolních ochozech. Cestou nahoru budete muset vystřídat ještě dva výtahy. V nejvyšším patře doběhněte do dveří označených cedulí Marketing.

Admin Area

Čeká vás úkol prostřílet se několika kancelářemi na schodiště vedoucí do vyššího patra. Díky velmi účinnému raketometu a spolupráci s Tangier by to nemělo být příliš těžké. Navíc nemáte kde zabloudit, takže jediným problematickým místem může být velká kancelář bráněná automatickým kanónem. Zde vám doporučujeme zaběhnout do oddělení na pravé nebo levé straně a použít několik dobře mířených granátů. Také můžete kanón obejít a zlikvidovat ho zezadu položením výbušniny. Na začátku schodiště tato mise končí.

Propaganda Studios

Prostřílejte se po schodišti do televizního studia číslo 7. Až zlikvidujete všechny vojáky, tak vyšlete jednu dobře mířenou raketu do kontrolní

místnosti, která se nachází napravo od studia. Pokud uvidíte netradičně velkou explozi, tak je kontrolní místnost zničena. Vysílání ale není přerušeno, takže budete ještě muset zničit vysílající kameru v malé místnosti, kterou najdete nalevo od dveří do kontrolní místnosti.

Po přerušení vysílání můžete pokračovat v Sopotově pronásledování. V pravém zadním rohu kontrolní místnosti najdete dveře, kterými se dostanete do chodby vedoucí směrem ke studiu číslo 6. Prostřílejte se do něj a po likvidaci nepřátelského odporu musíte přímo ve studiu sestřelit můstek vedoucí nad studiem. Po tomto můstku se potom dostanete ke dveřím vedoucím na střechu budovy.

In the Rain

Dveře před vámi vedou na střechu. Vaším jediným úkolem bude prostřílet se po obvodu střechy na druhou stranu. Je zde sice spousta nepřátelských vojáků, ale v malých nástavbách najdete nějaké lékárničky, které vám vše ulehčí. Také si dávejte pozor na útočící bitevní letouny, které vám mohou ubrat spoustu zdraví. Při jejich náletech se radši kryjte mezi nástavbami. Na druhém konci střechy vyběhněte po krátké rampě do dveře vedoucích dovnitř velké nástavby ve středu střechy.

To the Rooftop

Prostřílejte se několika místnostmi na další část střechy, která je ale velmi krátká. V další budově se prostřílejte po schodišti do vyššího patra, kde uvidíte velké dveře. Ty vedou na přistávací plošinu, kam přiletl bojový stroj pro kancléře Sopota. Přichází chvíle, kdy se ukáže síla vašeho raketometu. Budete totiž muset stroj na střeše poškodit tak, abyste ho donutili odletět. Vaší hlavní starostí budou rakety, které vám jediným zásahem uberou čtvrtinu života. Musíte se tedy vždy postavit ke dveřím, otevřít je, rychle vystřelit a okamžitě udělat úkrok na stranu. Raketa z letounu k vám nestačí doletět a zásahy z kanónu tak nebezpečné nejsou. Po odletu nepřátelského stroje na střeše přistane Shrike, který vás vezme na palubu svého stroje.

SHRIKE'S WILD RIDE

Search and Destroy

Shrike bude se svým strojem kroužit kolem budovy, ve které vidíte spoustu civilistů. Na nikoho tedy nestřílejte a počkejte, až doletíte nad malou přistávací plochu. V té chvíli se začnou uvnitř budovy hemžit bezpečnostní jednotky, které na vás samozřejmě začnou střílet. Od této chvíle můžete střílet na vše, co se uvnitř pohne. Hlavně si dejte pozor na vojáky s raketomety, kteří se ale na velkou vzdálenost špatně rozeznávají. Jakmile uvidíte raketu, tak se pokuste střelce zabít ještě před jeho druhým výstřelem.

Aerial Encounters

V této misi budete pokračovat v roli střelce. Shrikův stroj je napaden nepřátelskými stíhači, které budete muset zničit. Základem je zaměřit jeden cíl a držet se ho, dokud nejde k zemi. Za žádnou cenu se nenechte odlákat na jiný cíl, dokud je ten první ve vašem výhledu. Pokud žádný cíl nevidíte, tak se stále rozhlížejte kolem, protože útočníci budou přilétat ze všech stran.

Po nějaké době doletíte nad přistávací plochu, která je bohužel obsazena nepřátelskými jednotkami. Opět se věnujte primárně střelcům s raketomety, kteří zde ale naštěstí nejsou příliš zastoupeni. Pokud se vám podaří postřílet všechny vojáky po stranách, tak si kryjte pouze hlavní vchod uprostřed, ze kterého budou vojáci neustále vybíhat. Nakonec vás čeká ještě krátký souboj s dalšími stíhači.

Brothers-in-Arms

Ve třetí misi odehrávající se na palubě Shrikova stroje vás čeká hlavně souboj s pozemními jednotkami. Doporučujeme vám zaměřit se na nepřátelskou těžkou techniku, protože její výbuchy spolehlivě zabijí také všechny vojáky v okolí. Hlavní boj bude probíhat před základnou Red Faction, kolem které je opravdu horko. Zde si navíc budete muset dávat pozor na vlastní vojáky, které byste si mohli lehce splést s protivníky. Ke konci vás zde ještě čeká souboj s těžkým robotem, na kterého vám doporučujeme šetřit rakety.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Levá a pravá směrová šipka »** Přepínání různých typů granátů
- **Směrová šipka nahoru »** Přehled úkolů
- **Směrová šipka dolů »** Zapnutí/vypnutí nočního vidění
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko a Čtvereček »** Přepínání zbraní (volbu potvrďte zmáčknutím R1)
- **Trojúhelník »** Nabíjení
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Skákání
- **L1 »** Alternativní střelba
- **L2 »** Házení granátů
- **L3 »** Skrčení

Jeho palebná síla je nezanedbatelná a vydrží poměrně dost zásahů. Mise končí těžkým přistáním, po kterém budete pokračovat opět po svých.

UNDERGROUND

Alone in the Dark

Ocitáte se osamoceni v kanalizaci plné nepřátelsky naladěných policejních jednotek. Cesta z malého uzavřeného prostoru vede slabou zídkou napravo od vás (je světlejší než okolní stěny). Použijte na ní raketomet, nebo chvilku počkejte a policisté to udělají za vás. Za zídkou se rychle prostřílejte na schodiště, ze kterého na vás útočí. Nahoře zatočte doprava a spadněte do kanálu s vodou. Možná se vám už při skoku podaří zachytit na žebříku, který vede do červeně osvětleného potrubí.

Potrubím se prostřílejte až do široké šachty, ve které se pod vámi propadne prohnilý dřevěný můstek. Váš pád skončí ve velké zatopené hale. Doplavte ke stěně, na které vidíte ochozy se žebříky. Po žebřících vylezte až nahoru a dlouhou chodbou proběhněte do dalšího zatopeného sálu. Na sloupu uprostřed místnosti zatočte velkým kolem a hladina okolní vody začne stoupat. Vraťte se do prvního zatopeného sálu a přeplavte na jeho druhou stranu. Zde můžete nyní proplavat dlouhým potrubím, které ústí v další široké šachtě. Pokračujte dál potrubím přímo naproti a dostanete se do zpola zatopené chodby. Když se potopíte, tak uvidíte zatopené schodiště, na jehož konci jsou dveře. Za nimi tato část mise končí.

The Train! The Train!

Z kanalizace se dostáváte do tunelu metra, které tudy projíždí v dost neuvěřitelných intervalech. Díky tomu nebude pohyb tunelem vůbec jednoduchý. Naštěstí vede cesta dál stejným směrem, jakým metro jezdí, takže stihnete doběhnout poměrně daleko. Stačí vyběhnout těsně za projíždějící soupravou a při nejbližší příležitosti se schovat v jedné z mnoha děr.

Nakonec se dostanete do staré zničené stanice, která je bohužel plná pavoučích min. Ty je samozřejmě nejjednodušší likvidovat v momentě, kdy ještě nejsou aktivní. Pokud už na vás vyběhnou, je nejlepší zbraní brokovnice. Malí roboti jsou totiž velmi křehcí a velmi ochotně explodují. V pravém zadním rohu stanice je nalevo od pánských záchodků slabší stěna, kterou můžete prorazit pomocí časované nálože nebo raketometu. Prostřílejte se další místností plnou min až k východu ze stanice.

Rush Hour

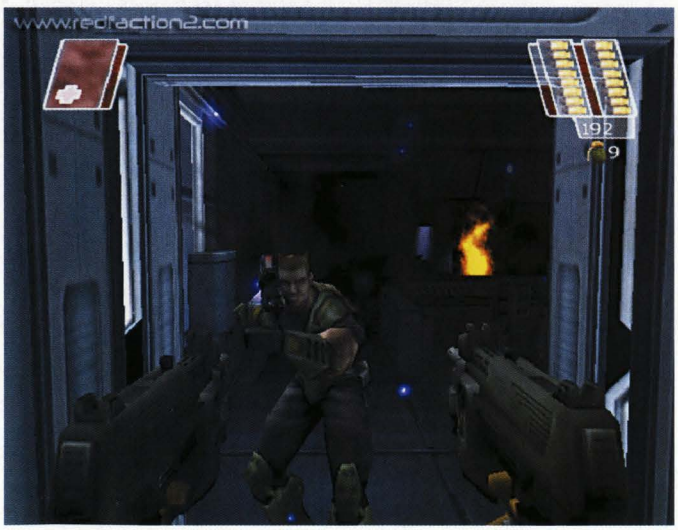
Proběhněte dlouhou chodbou až do dalšího tunelu metra. Pokračujte směrem doprava a doběhněte až do moderní stanice, která je plná policistů. Vaším úkolem bude prostřílet se na druhé nástupiště, na které se dostanete buď po můstcích umístěných pod stropem, nebo dveřmi přímo z prvního nástupiště. Samozřejmě i zde narazíte na odpor policejních jednotek podporovaných malými létajícími robůtky. Seskočte do kolejiště a pokračujte dál tunelem metra.

The Bridge

Po kolejích doběhnete až na dlouhý železniční most, na kterém si budete muset opět dávat pozor na soupravy metra. Toto nebezpečí bude ale pouze malým zpestřením, protože o hlavní zábavu se vám samozřejmě postarají všudypřítomné bezpečnostní jednotky. Prostřílejte se tedy na druhou stranu mostu (pokud poběžíte po pravé koleji, tak uvidíte už z dálky soupravy metra jedoucí směrem k vám), kde už na vás čeká Quill. Vedle ní si můžete doplnit zásobu nálož, které budou hrát v příštích okamžicích hlavní roli.

Vaším úkolem totiž bude vyhodit tento most do vzduchu. Slabinou mostu jsou samozřejmě tři pilíře, na které budete muset postupně umístit výbušniny. Nejlepší bude začít s jejich pokládáním od nejvzdálenějšího pilíře, protože po umístění poslední nálože budete mít pouze 30 vteřin na útěk.

Již při vašem prvním běhu přes most jste si jistě všimli žebříků vedoucích na malé plošinky kolem pilířů. Slezte po jednom z nich dolů a na straně mířící ke Quill položte na pilíř časovanou nálož. Odběhněte na druhou stranu plošinky a výbuch nálože z pilíře odstraní ochranný betonový povrch. Na ocelovém jádru potom uvidíte červeně označené místo, na které můžete položit hlavní nálož. Stejný postup opakujte i u obou zbývajících pilířů. Nakonec doběhněte zpátky ke Quill a vychutnejte si pohled na totální destrukci mostu.



TANK ON THE TOWN

Tank Gunner

Po zničení mostu se stáváte pro změnu střelcem tanku. Ulice budou samozřejmě plné Sopotových vojáků, takže se cestou k citadele rozhodně nudit nebudete. Hlavně nezapomínejte kromě kulometu používat také kanón, který je velmi účinnou zbraní. Pouze vhodným doplňováním obou zbraní můžete nepřátelské jednotky s přehledem smést z povrchu zemského.

Traffic Congestion

Jízda v tanku samozřejmě pokračuje. Tentokrát ale půjde opravdu do tuhého, protože kromě pěšáků (v této části mise narazíte na několik pěšáků Red Faction, tak si dávejte pozor, na koho střílíte) si zabojujete také s ozbrojenými jednotkami protivníka. Cestou totiž narazíte na dva tanky, které vám dokáží pěkně zavařit a stejně jako váš tank vydrží několik přímých zásahů. Také na vás bude útočit několik bitevních letounů, kterým ale naštěstí stačí jediný zásah z kanónu.

Road to the Citadel

Před vámi je poslední část mise, ve které bude působit jako střelec tanku. Tentokrát vás sice nečekají žádné protivníkovy ozbrojené jednotky, ale narazíte na několik velkých bitevních robotů, kteří také vydrží několik přímých zásahů. Kromě toho bude všude kolem spousta pěšáků, takže nebude zahálet ani váš kulomet. Celkově by vám tato část mise neměla dělat větší problémy.

SOPOT'S CITADEL

Break in

Po opuštění tanku se ocitáte na začátku velmi dobře střežené Sopotovy citadely, která vám může zpočátku připadat trochu nepřehledná. Překvapivě si zde ale nebudete muset prorážet cestu stěnou nebo hledat nějakou jinou podobně zapeklitou cestu. Prostě postupujte stále dál směrem, ze kterého na vás budou útočit nepřátelští vojáci. Slepé cesty nejsou nikdy příliš dlouhé, takže zjistíte, že vlastně postupujete úzkým ohraničeným koridorem. Prostě se soustřeďte na boj a prostřílejte se až do budovy, ve které tato část mise končí.

Main Gate

Vyběhněte do uličky, ve které vás čeká velmi nepříjemný souboj. Určitě si vzpomínáte na velké bitevní roboty, kteří při jízdě tankem vydrželi několik přímých zásahů z kanónu. Ano, správně. Jeden z nich vás čeká na prostranství u hlavní brány. A zničit ho pomocí ručních zbraní nebude samozřejmě nic jednoduchého. Naštěstí na začátku úrovně najdete několik zásobníků pro raketomet, takže volba zbraně je jasná. Naneštěstí i robot má ve výzbroji raketomet, takže půjde vyloženě o nerovný boj. Při vyběhnutí zpoza se rozhodně nikdy nezastavujte, protože první robotovou

reakcí bude samozřejmě vystřelení rakety. Až vás mine, tak ho počastujte několika svými raketami a zalezte ještě před jeho druhou střelou. Postup opakujte a při troše štěstí budete nakonec slavit úspěch.

Nyní můžete konečně vběhnout na prostranství, které bylo vaším hlavním cílem. Bohužel sem nepřestanou ze všech stran přibíhat protivníci, takže tu bude pěkně horko. A aby té smůly nebylo dost, budete muset prostranství udržet, dokud se Quill nepodaří dostat k ovládacímu panelu a otevřít hlavní bránu. Po příchodu zbývajících členů týmu musíte přeběhnout prostranství a pokusit se otevřít bránu vedoucí do další části citadely. Samozřejmě se vám to nepodaří a budete muset počkat na pomoc šikovné Tangier. Ta bránu rychle otevře a vás čeká další krátká přestřelka. Potom zaběhněte do nejbližších dveří a prostřílejte se jednopatrovou budovou až ke dveřím označeným červeným nápisem EXIT.

Ammo Dump

Vaším dalším úkolem bude zničení skladu munice. Doprovázet vás při tom bude Repta, který je pomocníkem k pohledání. Jeho těžký kulomet si velmi rychle poradí s jakýmkoliv nepřítelem. Stačí tedy opatrně postupovat a nechat špinavou práci na něm. Po chvilce doraz íte na parkoviště s několika kamiony. Za nimi jsou malé dveře vedoucí do hledaného skladiště.

Uvnitř si budete bohužel muset poradit sami. Naštěstí zde najdete novou hračku, která vám to značně ulehčí. Až všechny postřílíte, budete muset položit celkem tři nálože. Místa pro ně jsou označena červeně, takže s jejich hledáním nebudete mít problém. První z nich je v přízemí, druhé najdete na ochozu v prvním patře a ke třetímu budete muset sjet výtahem do podzemí. Po položení poslední nálože máte 45 vteřin na opuštění skladiště, které opravdu velmi efektně exploduje.

Battle Armor

Zničením skladu munice vaše mise v citadele ale nekončí. Spolu s Reptou musíte pokračovat v pronásledování, protože Sopot se stále pohybuje někde v okolí. Posbírejte si munici, která se válí všude kolem, a běžte směrem doprava. Kousek za rohem uvidíte u stěny stát dva sudy, které vám svou explozí uvolní cestu dovnitř. Zde zatáhněte za páku na ovládacím pultu. Ta vám otevře velká vrata ukrývající bitevního robota, který je opravdu hrozivou zbraní. Prostřílejte se k němu a naskočte do něj.

Popojděte trochu dopředu a počkejte, až vám Repta otevře vrata vedoucí ven z této budovy. Potom si můžete konečně vyzkoušet účinek jeho zbraní na pohyblivých cílech. Postřílejte všechny vojáky a raketometem (02) zničte průzkumné vozidlo vpravo. Potom pomocí raketometu zničte malé betonové sloupky, které vám stojí v cestě. Pokračujte dál a raketomet používejte na uvolňování cesty.

Hot Pursuit

Na začátku této části si můžete ještě chvíli užívat pocit neporanitelnosti. Pokračujte dál jako robot a prostřílejte se až k nízkému průchodu. Ten se dá naštěstí upravit několika raketami tak, že jím bez problémů projdete. Blíží se ale slepá ulička, takže po pár desítkách metrů budete muset robota stejně opustit. Opět budete muset střelit do barelů stojících u stěny jednopatrové budovy a vytvořit si tak nový vchod.

Prostřílejte se skladištěm, které je doslova narvané Sopotovými vojáky. Uvnitř vám bohužel Repta moc nepomůže, takže jejich likvidace zůstane na vás. Až ale vyjdete na druhé straně, opět se stane platným pomocníkem. Po dalších pár desítkách metrů totiž sestřelí nepřátelský transportní letoun, který vám svým pádem uvolní cestu vedoucí k raketovému silu. Proběhněte zničenou budovou, za kterou uvidíte raketové silo.

Missile Silo

Prostřílejte se ke vstupu do raketového sila, které je posledním Sopotovým útočištěm. Uvnitř samozřejmě narazíte na tvrdý odpor, takže najít Sopota nebude úplně jednoduché. Bohužel po dosažení výtahu, který vás dopraví do hlavní části sila, přijdete o Reptovu podporu. Výtahem sjedete do velké kruhové místnosti, kterou se musíte prostřílet na druhou stranu. Zde najdete další výtah, kterým sjedete přímo do prostoru raketového sila.

Nyní se musíte prostřílet po ochozu až úplně dolů. Cestou narazíte jen na několik lehce vyzbrojených vojáků, kteří by vám neměli způsobit výraznější problémy. U vstupu do řídicí místnosti ale narazíte na elitní jednotky, které jsou těžce vyzbrojeny. Prostřílejte se až na konec dlouhé chodby, kde konečně najdete samotného Sopota. Po jeho vyhození do raketového sila zmáčkněte červené tlačítko na ovládacím pultu a sledujte, jak ho spaluje žár ze startující rakety. Tyran je konečně mrtev.

HANGING IN THE 'HOOD

Mean Streets

Sopot je sice mrtev, ale novým kancléřem je jmenován váš velitel Molov. Ten se překvapivě rozhodl zničit Red Faction, protože už je nepotřebuje. Boj tedy nekončí a vy se vrháte do další bitvy. Dostáváte se na ulici, na které zuří boj mezi jednotkami Red Faction a vládním vojskem. Připojte se ke svým spolubojovníků a postřílejte všechny vojáky. Po jejich likvidaci posbírejte munici povalující se kolem a pomocí

Doplňování zdraví

V této hře je velmi zajímavě vyřešena možnost doplnit si v průběhu akce zdraví bez použití jakékoliv lékárničky. Stačí dostatečně dlouho neinkasovat žádný zásah a ukazatel vašeho zdraví se pomalu doplní na maximum. Tento ukazatel ale znázorňuje pouze jednu čtvrtinu vašeho celkového zdraví, protože další tři čtvrtiny jsou znázorněny červenými křížky pod ním.

Tomuto zvláštnímu řešení byste tedy měli přizpůsobit svou taktiku. Pokud je ukazatel zdraví nebezpečně blízko minimální hodnotě, tak se radši ukliďte někam do bezpečí a do další akce se vrhněte až po jeho doplnění. Když totiž přijdete jediným zásahem o zbytek zdraví a váš ukazatel se doplní spotřebováním křížku, je to naprosto zbytečná ztráta téměř celé čtvrtiny vašeho života.

časované nálože rozšiřte díru, skrz kterou vidíte místnost na druhé straně.

Prostřílejte se troskami obytných domů až k palebnému postavení, ve kterém uvidíte opuštěné kulometné čtyřče. Běžte k němu a pomožte povstalcům odrazit útok vojáků, se kterými nebudete mít díky kulometu žádné problémy. Až vám hra ohlásí splnění úkolu, můžete pokračovat dál. V malé zničené místnosti použijte nálože na rozšíření díry, kterou potom musíte proskočit do chodby za ní. Postupujte dál až k nejbližším dveřím.

High Rise Hell

Po otevření dveří se připojíte ke dvěma povstalcům, kteří se chystají vyběhnout na velké prostranství obklopené troskami. Kousek od dveří najdete odstřelovačku, která se vám zde bude určitě hodit. V okolních troskách jsou totiž rozmístěni 4 nepřátelští odstřelovači, které byste bez ní asi likvidovali jen velmi těžko. Až budou všichni mrtví, tak pokračujte do trosek domu vlevo a projděte až do chodby, na jejímž konci uvidíte schodiště.

Po schodišti vyběhněte do prvního patra, ve kterém narazíte na další povstalkyni. Ta se pokusí přeskočit díru v podlaze, ale ve skoku ji zastřelí nepřátelský odstřelovač. Je tedy opět na čase porozhlédnout se kolem a zastřelit další 4 odstřelovače. Tentokrát budou mít ale o něco lepší pozice, takže vám dá jejich likvidace možná o trochu víc zabrat. Až budou mrtví, tak přeskočte mezeru a na konci chodby seskočte o patro níž. V přízemí najdete dveře, kterými se dostanete do dalšího domu.

Death from Above

Zde musíte vyběhnout po schodišti o patro výš a zaběhnout do dveří, ze kterých na vás zaútočí jeden z vojáků. Dveřmi proběhnete do patra téměř úplně zničeného domu, ze kterého útočí vládní jednotky na povstalce dole na ulici. Vaším úkolem je postřílet všechny vojáky, kteří jsou nejen kolem vás, ale také na střeše přes ulici. Opět zde využijete odstřelovačku, díky které nebude střelba na větší vzdálenost žádný problém.

Až budou všichni vojáci v dohledu mrtví, musíte seskočit o patro níž. Zde vás čeká několik dalších vojáků, se kterými si určitě rychle poradíte. Patro pod vámi ale hoří, takže si budete muset prorazit cestu dolů podlahou. Položte na ni časovanou nálož, nebo si prostřílejte cestu raketometem. O patro níž už vám někdo díru v podlaze připravil, takže vám vlastně ušetřil práci. V přízemí stačí rozstřílet trámy, které vám blokují cestu do podzemí. Ještě před seskokem dolů vám ale doporučujeme připravit si brokovnici, protože šachta pod vámi je plná pavoučích min. V podzemí se budete muset prostřílet až k žebříku, po kterém vylezete na malou plošinku s dírou ve zdi. Tu si musíte rozšířit a potom můžete prolézt do místnosti na druhé straně. Zde už stačí jen vyběhnout po schodech do vyššího patra.

High Rent District

Dostáváte se do prostoru lepší čtvrti, která zatím není probíhající bitvou příliš poškozená. Prostřílejte se bytem na ulici, která je plná vojáků. Budete se muset postupně prostřílet až k velké Sopotově soše, u které na vás čeká jeden z povstalců (stojí na stěně nad kontejnerem). Pokud si chcete ještě trochu zabojovat, tak se můžete prostřílet až na konec ulice. Potom se ale stejně budete muset vrátit k soše a přes kontejner vyskočit na zeď.

In the Back Alleys

Přes zeď se dostanete do úzké zadní uličky, kterou proběhnete do široké chodby. V té se setkáte s několika povstalci, kteří jsou vzápětí napadeni vojáky. Boj v tomto omezeném prostoru nebude jednoduchý, takže se připravte na nejhorší. Pokud máte dostatek munice do raketometu, tak vám doporučujeme jeho použití. Mezi řadovými vojáky jsou totiž také střelci s těžkou výzbrojí, kteří vám mohou pěkně zatopit.

Až odrazíte první vlnu útoku, který vaši spolubojovníci zřejmě nepřežijí, budete si muset hledat cestu vedoucí ven z tohoto labyrintu. Rozhodně se nezdržujte ničením vojenského průzkumného vozidla, protože cesta ven vede na druhou stranu. Kromě vojáků vás zde ale čeká také velmi početná vlna pavoučích min, které jsou zřejmě největším nebezpečím této části mise. Nakonec se prostřílíte až do slepé uličky, na jejímž konci vidíte otvor v podlaze. Tím můžete seskočit do kanálu plného vody.

DANCING WITH THE DEAD

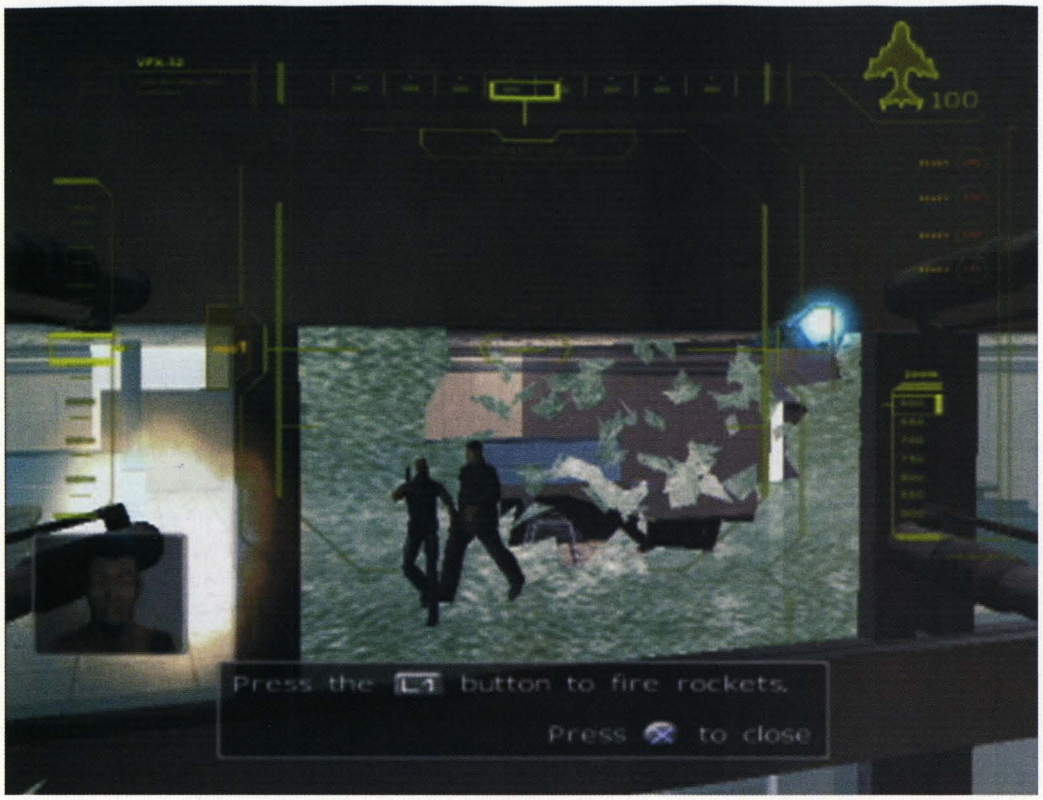
Cemetery

Z kanálu vylezete na hřbitově, kde se poprvé setkáte s Quill jako protivníkem. V levém rohu před vámi si seberte nový typ odstřelovačky a potom si pomocí nálože uvolněte cestu ven z hrobky. Hřbitov je ale plný velmi odolných mutantů, na které budete potřebovat některou z těžších zbraní. Velkým nebezpečím pro vás budou také odstřelovači v levé věži katedrály na druhém konci hřbitova. Ty se ale nepokoušejte zabít, protože mají nekonečné zálohy.

Věnujte se tedy pouze mutantům a pokoušejte se stále kličkovat. Až doběhnete k hlavnímu vchodu do katedrály, tak bohužel zjistíte, že dveře nejdou otevřít. Budete si tedy muset najít jinou cestu. Když se podíváte od katedrály směrem zpět, tak uvidíte vlevo část hřbitova plnou velkých hrobek. Mezi těmi se budete muset prostřílet až úplně dozadu, kde najdete dveře vedoucí do katakomb.

Catacombs

Za dveřmi, u kterých začínáte, na vás čeká spousta vojáků. Pokusit se je postřílet jednoho po druhém je nemyslitelné, takže vám rozhodně doporučujeme použít granáty. Možná bude dobré vystřelit za nimi také několik raket, které by měly nepřehlednou situaci definitivně vyřešit. Potom si celou místnost proběhněte a posbírejte munici, které je zde opravdu dost. Během této prohlídky určitě nepřehlédnete u zadní stěny díru v podlaze. Raketometem zničte trámy, které vám brání v cestě dál, a potom seskočte dolů.



Dostáváte se do samotných katakomb, které jsou samozřejmě plné mutantů. Stejně jako nahoře na hřbitově vám doporučujeme použít jednu z těžších zbraní, které si s nimi snadno poradí. Hledání cesty naštěstí nebude příliš složité, protože stačí hledat chodby vedoucí směrem dolů. Nakonec se jednou ze dvou možných cest dostanete do velkého sálu plného vojáků.

Ze sálu se prostřílejte do úzké chodby, která vede do zděné části katakomb. Čeká vás zde spousta vojáků a boj s nimi bude dost nepřehledný. Pokuste se alespoň občas použít granáty, které jsou v těchto uzavřených prostorách velmi účinné. Nakonec vás logicky čeká cesta směrem nahoru. Budete se muset prostřílet několika sály až k poklopu, kterým se dostanete přímo do katedrály.

Cathedral

Před vámi je souboj s Quill, který by vám mohl dělat problémy. Pokud ale budete postupovat podle našich rad, nemělo by to být tak hrozné. Nejprve si určitě postřílejte mutanty, kteří se k vám budou pomalu šinout. Samozřejmě je nikdy nepostřílíte všechny, takže se jim holt jednou za čas budete muset věnovat. Až bude kolem vás klid, tak si vezměte do ruky jednu z odstřelovaček a pusťte se do samotné Quill. Pokud pouze lehce vykouknete, tak vás příliš často nezasáhne. Zato vy si můžete v klidu zaměřit na její hlavu a vyprázdnit do ní několik zásobníků. Pokud chcete vědět, kolik jí ještě zbývá života, tak si k ní musíte přiběhnout o něco blíž (nad její hlavou se objeví ukazatel zdraví). Tento postup opakujte a nezapomínejte občas vyčistit své okolí od mutantů.

A RIVER RUNS TO IT

On the Docks

Po zastřelení Quill se ocitnete v přístavu, kde budete pod palbou většího počtu vojáků. Obrovská budova naproti vám je jich doslova plná. Jakmile jednoho z nich zastřelíte, někde jinde se objeví nový. Bohužel se na tomto malém prostranství budete muset udržet do té doby, než k malému molu připluje Tangier v trpasličí dvoumístné ponorce. Do té doby se pokuste postřílet co nejvíc vojáků, protože než zálohy zaujmou své pozice, budete mít alespoň na chvilku lehčí život.

Inside the Submarine

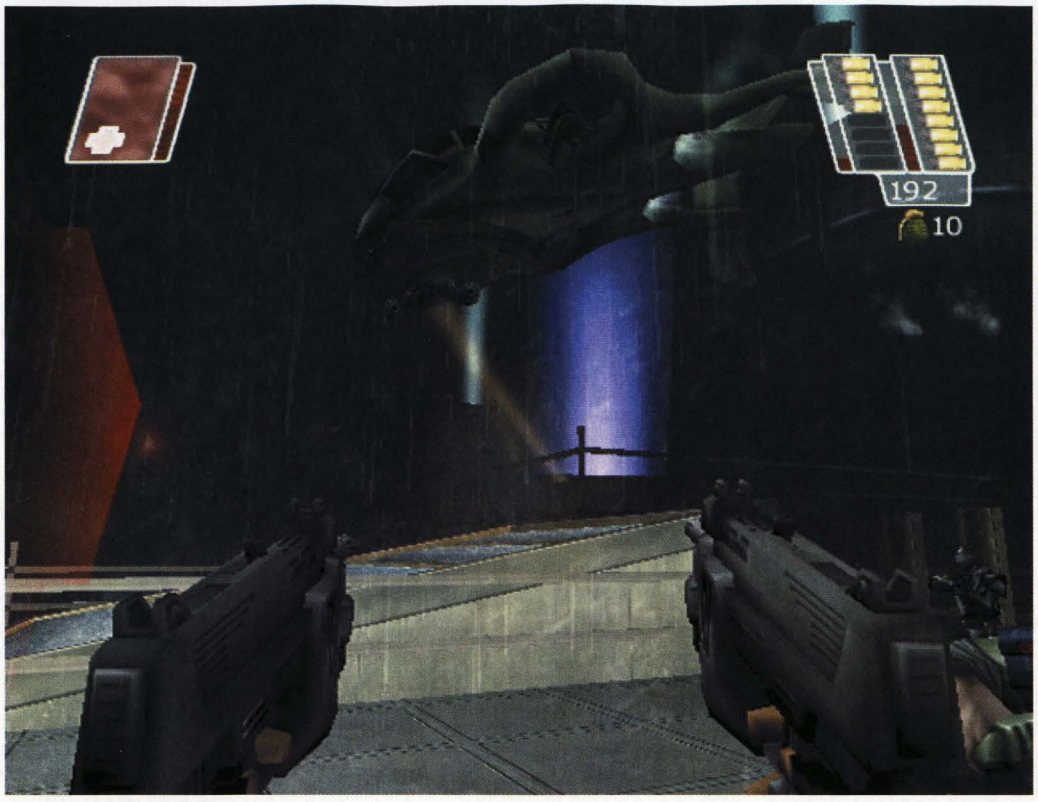
Tato mise bude opět takovým malým zpestřením. Budete totiž řídit trpasličí ponorku, ve které budete muset proplout až k základně, na které je zneužívána nanotechnologie na výrobu supervojáků. Ti jsou smrtelným nebezpečím pro Red Faction, která se snaží nastolit v zemi mír.

Jako v každé části hry i zde se bude samozřejmě bojovat. Vašimi protivníky budou další miniponorky. Které vás přivítají svými torpédy. Naštěstí jim trvá nabíjení dost dlouho, takže je při využití obou torpédometů určitě stačíte zlikvidovat rychleji než oni vás. Pokuste se při boji využít členitého dna, které by pro ně mohlo být nepřekonatelným oříškem. Pokud chcete splnit jeden z mnoha nepovinných úkolů, tak potopte loď sypající do řeky nebezpečný odpad.

Dive! Dive! Dive!

V následující části mise budete pokračovat v plavbě ponorkou. Nejprve se setkáte s několika nepřátelskými miniponorkami, s nimiž jste se setkali už v předcházející části. Potom se ale dostanete do části řeky, do které jsou neustále shazovány hlubinné bomby. Ty jsou ale nastaveny na takovou hloubku, že pod nimi můžete v klidu proplout. Sice vás občas blízká exploze poškodí, ale rozhodně vám nezpůsobí žádné vážnější škody.

Po překonání oblasti s hrozbou hlubinných bomb narazíte na několik dalších miniponorek. Za nimi vás ale Tangier upozorní na minové pole. To je tvořeno naváděnými minami, které jsou schopné zaměřit se na svůj cíl z překvapivé vzdálenosti. Díky tomu vám jich spousta vypluje naproti a vy budete mít co dělat, abyste je stíhali ničit. Naštěstí je uprostřed minového pole skála s tunelem, do kterého si můžete torpédy prorazit cestu. Na jeho druhé straně si stejným způsobem uvolníte cestu



ven a potom už klidně doplujete na konec této části mise.

The Right Way In

V poslední části ponorkové mise konečně doplujete ke vstupu do Molovovy základny, ve které probíhají pokusy s nanotechnologií. Dostat se dovnitř ale nebude tak jednoduché. Nejprve se totiž budete muset bránit nájezdům nepřátelských miniponorek, které kolem vstupu hlídkují. Vy ale nemůžete proplout rovnou dovnitř, protože Tangier musí nejprve na dálku otevřít vstupní vrata.

Při průzkumu okolí si dávejte pozor na zbraně, se kterými jste se mohli seznámit už v předchozí části mise. Máme na mysli miny a hlubinné bomby. Díky těmto hračkám vám nedoporučujeme zbytečně proplouvat celé okolí základny. Stačí najít jednu ze dvou velkých osvětlených plošin. Až vám Tangier oznámí úspěšné otevření vrat, můžete proplavat zespodu do malého podvodního přístavu.

INSIDE THE NANO BASE

Industrial Processing

Začínáte samozřejmě v malém přístavu, ze kterého odplula Tangier. Uvnitř základny vás už čeká armáda nanotechnologií vytvořených vojáků, kteří jsou neuvěřitelně odolní. Hned v první obrovské hale si vyzkoušíte, že i boj proti řadovým mutantům nebude jednoduchý. Pokud na ně budete používat zbraně s méně výkonnými náboji, bude vám jejich zabití trvat celou věčnost. Vzhledem k počtu nepřátel si ale nemůžete vyplýtvat munici pro své nejlepší zbraně, takže budete muset postupně projít značnou část svého arzenálu.

Zpočátku budete postupovat dál pouze přízemím. Nezdržujte se sestřelováním nepřátel na můstcích nad vámi a střílejte pouze mutanty, kteří vás mohou ohrozit střelbou z bezprostřední blízkosti. Velmi účinná je na malou vzdálenost brokovnice, pro kterou zde najdete spoustu nábojů. Obzvlášť pokud mířite svým protivníkům na hlavu.

Nakonec doběhnete až do haly, ve které budete konečně moci vylézt po žebříku na můstek nad vámi. Nyní se budete muset po můstcích prostřílet zpět do první haly, která přímo sousedí s přístavem. Cestou si ale dávejte pozor na některé chybějící části můstků, protože propadnutím dolů si cestu pořádně prodloužíte. V této části základny je pouze jeden můstek a díky nekonečným zálohám se k němu musíte pokaždé znovu prostřílet. Za červenými dveřmi v první hale tato část mise končí.

Repta Reunion

Po souboji s Quill vás nyní čeká souboj s Reptou. Tentokrát zde ale nebudete mít k dispozici žádnou klidnou pozici pro střelbu, takže se budete muset opravdu snažit. Repta se bude pohybovat po můstcích nad vámi a rozhodně tedy nebude statickým cílem. Pro zvýšení vaší šance na úspěch vám doporučujeme dostat se do pozice, kdy se bude pohybovat pouze od vás a k vám. Pokud na něj totiž zaútočíte z boku, zbytečně si svůj úkol ztěžujete. Držte se dost daleko od něj (jeho zbraň má na dálku velký rozptyl) a použijte některou z těžších zbraní, protože jinak ho budete zabíjet příliš dlouho. Bohužel se vám ho nikdy nepodaří zabít úplně, protože vždy těsně před smrtí přepadne přes zábradlí. Dojděte si tedy pro jeho zbraň a potom vyběhněte červenými dveřmi ven z této podivné šachty.

Having a Blast

Dostáváte se do další části základny, ve které záhy objevíte robota, kterého jste už jednou ovládali. Vypněte jeho ochranné silové pole a naskočte do něj. Tím si velmi výrazně ulehčíte další průběh mise, ve které proti vám bude stát čím dál tím větší množství elitních nanotechnologií vylepšených vojáků.

Prostřílejte se až do vysokého sálu, ve kterém vás praští do očí schodiště vinoucí se podél stěn. Postřílejte všechny mutanty kolem a vyběhněte po schodišti až úplně nahoru. Zde uvidíte první ze tří strojů zajišťujících chlazení jádra. Položte na něj nálož a začněte postupovat zpět směrem dolů. Schodiště bude bohužel najednou plné nepřátel, takže to nebude úplně triviální. Naštěstí z prvního patra můžete přeskočit zábradlí. Rychle nastupte zpět do robota a zlikvidujte všechny otravné mutanty. Potom pokračujte do malého skladiště, kde si budete muset uvolnit další cestu rozstřílením několika regálů.

No Place Like Home

Také v této části mise budou chodby dostatečně prostorné, takže nebudete muset opouštět tělo bitevního robota. Jedinou výjimkou budou malé dveře vedoucí do místnosti s druhým strojem systému chlazení. Jejich šedá barva je ale dostatečně výrazná, takže je určitě nepřehlédnete. Navíc se vám kousek před nimi objeví na obrazovce upozornění na možnost opuštění robota. Opět si nejprve pečlivě vyčistěte okolí a potom vběhněte do místnosti, v jejímž vzdálenějším rohu můžete umístit nálož na druhý stroj.

Po jeho likvidaci rychle naskočte zpět do robota a pokračujte dál. Za hlubokou šachtou najdete výtah, který je rozměrově přizpůsoben vašemu robotovi. Vyjeďte do vyššího patra a na ochozu vedoucím kolem hluboké šachty vejděte do prvních dveří. V místnosti

na konci chodby najdete poslední stroj, který tentokrát můžete zničit vystřelením jediné rakety. Potom se vraťte zpět do šachty, za které vedou dveře k dalšímu výtahu.

The Nano Elite

Jak vám název této části mise napovídá, čeká vás boj s Molovovými elitními vojáky. Proti vašemu robotovi by ale neměli mít šanci. Hned v prvními místnosti ale nastanou menší komplikace, protože budete muset projít místností s příliš nízkým vchodem. Cesta dál totiž vede jednou z prosklených místností vlevo. Naštěstí jsou zde poměrně tenké stěny, se kterými si váš raketomet snadno poradí. Jednoduše si prostřílejte dostatečně velký otvor, kterým budete moci projít do další chodby. Dál už bude váš postup dost jednotvárný. Budete se muset zkrátka prostřílet klikatící se chodbou, která bude plná elitních vojáků. Jediným vážnějším protivníkem bude druhý bitevní robot, se kterým budete mít o něco víc práce.

Reprocessed

Před vámi je druhý souboj s Reptou, který je díky předchozímu souboji silnější než kdy dřív. Zpočátku to sice bude vypadat jako velmi jednoduchý úkol. Díky pancéřování bitevního robota si nemusíte vůbec dávat pozor na jeho střelbu a můžete se tak soustředit pouze na útok. Sledujte jeho ukazatel zdraví, který vám prozradí, z které strany sloupu ho můžete čekat. Vždy ho přivítejte pořádnou dávkou a několika raketami, které skvěle tvrdí muziku.

Po ztrátě poloviny zdraví ale Repta proběhne úzkým otvorem, kterým ho nemůže váš robot pronásledovat. Chtě nechtě tedy musíte vystoupit a pronásledovat ho po svých. Proběhněte krátkou chodbou do obrovské haly, ve které po chvilce Repta přeskočí širokou propast a zaujme pozici na vzdáleném ochozu. Rozhodně ho dál nenásledujte a veďte s ním boj na dálku. On na vás bude používat raketomet, který nemá moc velkou kadenci. Díky tomu stačíte jeho raketám uhýbat a ještě mu pořádně zatopíte. Pokud přiskáče k vám, tak na něj zkuste použít některou ze svých automatických zbraní okořeněnou granáty. Po jeho definitivní smrti počkejte, až se zhroutí velký šedý sloup a vytvoří vám most přes širokou propast. Přeběhněte po něm na druhou stranu, kde najdete dveře vedoucí přímo k Sopotově soše.

IN SOPOT'S DEADLY EMBRACE

Inside the Statue

Konečně se dostáváte k pronásledování samotného Molova. Jste mu v patách a on to ví. Za sebou ale nechává své elitní vojáky, kteří se bez bitevního robota přeci jen likvidují o něco hůř. Pomáhá vám sice Tangier, ale tu vojáci míjejí a jdou pouze po vás, protože ve

vás vidí hlavní hrozbu. Celá tato část úrovně se bude odehrávat v těle obrovské Sopotovy sochy, kterou budete stoupat stále nahoru. Hledání cesty vás tedy rozhodně rozptylovat nebude.

Toward the Flame

Molovovo pronásledování pokračuje. Skrz hromadu elitních vojáků jste se konečně prostříleli až na samotný vrchol sochy. Za nejbližšími dveřmi pokračujte doprava a dostanete se do dlouhé chodby, kterou probíhá několik můstků. Je samozřejmě úplně jedno, kterým z nich se dáte, protože vás zde nečekají žádné pasti nebo jiné záludnosti. Vaším jediným problémem budou další hromady elitních vojáků, kterými se budete muset po úzkých můstcích doslova probít. Neplýtvejte na ně ale municí pro vaše nejúčinnější zbraně, protože je budete potřebovat v závěrečném souboji hry. V části chodby s odkrytým stropem uvidíte Shrikův letoun, který vás svou palbou podpoří. Nyní už jen stačí doběhnout na konec chodby a otevřít poslední dveře dělící vás od nejtěžšího souboje celé hry.

The Final Battle

Molov není hloupý a pořádně se na vás připravil. V posledním souboji si tedy nejprve změříte síly se speciálně upraveným bitevním robotem, který vydrží mnohem více zásahů než standardní model. Díky jeho palebné síle se s ním nemůžete pustit do přímého souboje. Snažte se tedy zpočátku využít stěny uprostřed arény, ve které se boj odehrává. Shrike na něj bude zpočátku také útočit, takže i když nebudete střílet, Molov bude stále inkasovat spoustu zásahů. Bohužel nebudete moci výhod tohoto krytu využívat moc dlouho, protože ho Molov velmi rychle rozstřílí. Naštěstí po zničené stěně zůstane nezničitelná kovová kostra, která také nějaké ty kulky zastaví. Jeho kanóny totiž střílí v takové výšce, že se jich většina zastaví o jednu z horizontálních tyčí. Vy se můžete pokusit mezi tyčemi konstrukce zasáhnout svého protivníka například granátometem, který na něj docela platí.

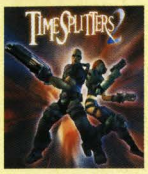
Zničením robota ale bohužel souboj zdaleka nekončí. Nyní stojíte proti samotnému Molovovi, který je vyzbrojen puškou CMRD-32. Zásah z této pušky vám ubere téměř čtvrtinu zdraví, takže budete muset postupovat s maximální opatrností. Radši se nespoléhejte na žádné kličkování nebo skákání. Molov má velmi dobrou mušku a nějaký ten zásah se mu vždycky povede. Naštěstí zůstal uprostřed zničené stěny silný sloup, za kterým se můžete schovat. Molovovy střely sice projdou skrz, ale bude střílet naslepo. Vy můžete vždy těsně po jeho střele vykouknout a poslat mu pár pozdravů. Pokud vás zasáhne, tak si nechte za sloupem doplnit zdraví. Díky tomuto opatrnému postupu ho určitě nakonec dostanete a budete si moci vychutnat závěrečnou animaci.

Jakub Holý

TimeSplitters 2

***TimeSplitters 2* je sice** hlavně multiplayer, ale věřte nám, že má i jiné klady...

INFO



■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2 (s Linkem až 16)
■ **VÝROBCE:** Free Radical ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 95/10

Nejlepší multiplayerová záležitost pro PS2 a ani single není špatný.

V minulém čísle jsme uveřejnili návod na základní příběhový mód této výborné hry. V tomto čísle pokračujeme návodem na neméně zajímavý mód Challenge, který spolu s multiplayerem značně prodlužuje její životnost. Za splnění všech úkolů v tomto módu můžete získat čtyři stupně hodnocení. Pokud chcete získat nějakou zajímavou odměnu, musíte vždy získat alespoň stříbrné hodnocení. Chcete-li se ale opravdu vytáhnout, pokuste se získat platinové hodnocení, které není v základní tabulce jednotlivých úrovní uvedeno. Pro jeho získání totiž musíte předvést téměř bezchybný výkon.

GLASS SMASH

Pane in the Neck

Vaším úkolem v této úrovni bude rozbít všechna okna v malé části ruské základny. Vaší jedinou zbraní bude granátomet útočné pušky, takže se připravte na střelbu balistickou křivkou. Granáty naštěstí rozbíjejí skleněné tabule na dost velkou vzdálenost, takže byste s rychlým splněním úkolu neměli mít problémy. Stačí nejprve nastřílet několik granátů do obou pater velké budovy hned na začátku (do každé místnosti radši střelte alespoň dva granáty) a potom oběhněte tři malá skladiště (u těch se počítají i okýnka ve dveřích). Pokud se vám nepovede rozbít všechna okna při prvním proběhnutí základnou, tak radši misi rovnou restartujte, protože jinak nemůžete dosáhnout dobrého času.

Bricking it

Ve druhé úrovni bude váš úkol o něco obtížnější, protože budete muset všechna okna rozbít cihlami. Díky tomu budete muset otrocky oběhnout všechna okna v základně včetně dveří v prvním patře velké budovy. Základem úspěchu tedy bude zvolit správnou trasu, kterou celou základnu oběhnete. Také je důležité naučit se rozbíjet okna ve dveřích malých skladišť rovnou skrz velká okna, protože si tak ušetříte kromě běhání také nejméně jeden hod.

Stain Removal

Poslední úroveň, jejíž náplní je rozbíjení oken, se odehrává v pařížské katedrále. Vaší zbraní zde bude pro změnu granátomet, jehož sekundární střelba je naštěstí docela přímá i na větší vzdálenost. Hlavní tedy bude dobře si zvolit pořadí, ve kterém budete okna rozbíjet. Když si úroveň pořádně prohlédnete, tak zjistíte, že můžete manévrovat pouze na krátkém ochozu. Díky tomu nemáte příliš možností na výběr. Jednoduše doběhněte nejprve na jeden konec ochozu, ze kterého můžete zničit všechna okna na protější straně chrámu. Potom přeběhněte na druhý konec ochozu a zničte ta zbývající.

BEHEAD THE UNDEAD

Fight off the Living Dead

Hlavním tématem následujících tří úrovní bude odrážení útoků oživlých mrtvol. První úroveň je samozřejmě nejjednodušší, takže by vám zde dosažení lepšího hodnocení nemělo dělat problémy. Vaším úkolem bude ubránit se v jediné místnosti nikdy nekončícím vlnám nepřátel, kteří se budou objevovat stále na stejných místech. Vlny útočníků budou sice stále početnější, ale vy budete za jejich odražení dostávat stále vyšší bodové ohodnocení.

Základem úspěchu je vraždit útočníky ve správném pořadí. Nejprve se vždy zbavujte zombíků, kteří se budou objevovat v malé místnosti vpravo. Potom jsou na řadě zombíci vycházející z chodby vlevo a až nakonec zombíci přicházející z venku. Zhruba od třetí nebo čtvrté vlny ale budete rádi, když stihnete běhat z jednoho rohu místnosti do druhého a vraždit zombíky přímo uvnitř vaší místnosti.

Sergio's Last Stand

Tentokrát bude vaše pozice podstatně ztížena, protože zombíci se budou objevovat všude kolem vás. Navíc budou jejich těla hořet a vy budete mít pouze minimální prostor na manévrování. Zde se ale vyplatí občas vyhrazený prostor opustit a přeběhnout okolo zombíků na druhou stranu vymezeného prostoru. Důležitý je také hasicí přístroj, který můžete použít na své uhašení. Jednoduše si ho vezměte do ruky a uhaste se hasicí pěnou odrážející se od sloupů držících cirkusový stan.

Day of the Damned

Poslední souboj se zombíky bude zpestřen skutečností, že nebudete mít k dispozici žádnou zbraň. Budete stát uprostřed malé prosklené místnosti, do které se pohrnou zombíci ze všech stran, a vy se budete moci bránit pouze holými pěstmi. Ty jsou sice účinné prakticky stejně jako brokovnice, ale jejich dosah je značně omezen. Základem vašeho úspěchu tedy bude pohyb, který je zde důležitější než v kterékoliv jiné předchozí úrovni. V pozdějších fázích se vyplatí nechat zombíky vytvořit klubko, kolem kterého můžete kroužit a postupně likvidovat jednotlivé útočníky.

INFILTRATION

Silent but Deadly

Styl tří následujících úrovní je opět radikálně odlišný. Vaším úkolem v nich totiž bude nepozorovaně dosáhnout výchozího bodu. V této úrovni se vrátíte na úplný začátek hry. Jediným rozdílem bude skutečnost, že tentokrát se smíte prozradit pouze na velice omezenou dobu. Jakmile vás totiž některý z ruských

vojáků spatří, začnou se odečítat body z vašeho celkového hodnocení a pokud klesnou na nulu, tak úroveň skončí vaším neúspěchem.

Nejdůležitější bude likvidovat hlídkující vojáky postupně. Pokud totiž smrt svého kolegy zaznamená jiný voják, vaše body se budou stále odečítat. Ještě o něco nebezpečnější jsou ale kamery, které mohou spustit poplach a vy potom musíte rychle postřílet všechny zbývající vojáky. Až se vám je podaří všechny zlikvidovat, musíte ještě vyhodit do vzduchu parabolickou anténu a teprve potom můžete vběhnout do prostoru přehrady.

Trouble at the Docks

Druhá úroveň je podstatně jednodušší, protože zde nemusíte plnit žádný úkol. Navíc zde nejsou žádné kamery, takže se budete moci soustředit pouze na hlídkující gangstery. Pokud si vše dobře naplánujete, můžete všechny zastřelit zezadu a úrovní doslova proletíte. Již při druhém nebo třetím pokusu máte značnou naději na úspěch.

Escape from NeoTokio

Poslední úroveň této části je stejně jednoduchá jako ta předešlá. Navíc zde ani nebudete muset vystřelit, protože stačí sledovat obraz na skeneru a vyhýbat se všem kamerám, které jsou umístěny na ulici před vámi. Nejjistější metodou je přebíhat ze strany na stranu a vždy proběhnout za kamerou. Takovým malým zpestřením je policejní vůz, před kterým se musíte schovat za jeden ze sloupů vpravo nebo do výkladní skříně vlevo.

BANANA CHOMP

Gone Bananas

Následující část bude plná banánů a rozhodně nebude jednoduchá. Hned tato první úroveň vás o tom velmi rychle přesvědčí. Všude kolem je plno banánů a vy je budete mít za úkol posbírat ve velmi krutém časovém limitu. Sice máte skener, který vám ukáže jejich polohy, ale vy se přesto budete muset naučit trasu nazpaměť. Skener je totiž někdy spíše matoucí a vyplatí se ho sledovat pouze kvůli banánům, na které byste mohli občas zapomenout. Snažte se vypilovat jedinou trasu k dokonalosti. Je v podstatě jedno, kterým směrem začnete, protože celá úroveň tvoří jeden velký nepřehledný kruh.

Monkey Business

Pokud se vám předchozí úroveň líbila, tak budete mít určitě radost. Druhá úroveň se totiž odehrává v naprosto identickém bludišti a nemění se ani rozestavení banánů, které si určitě pamatujete. Problémem budou ale zombíci, kteří jsou všude kolem. Bohužel se jich nemůžete zbavit, takže mezi nimi budete muset kličkovat. To vás ale kromě času může stát také život, protože váš malý opičák vydrží pouze pár zásahů. Klíčové tedy bude naučit se proběhnout kolem zombíka v úzké chodbě. Zkuste naznačit pohyb podél jedné stěny a těsně před svým protivníkem udělejte kličku. Samozřejmě se obloukem vyhýbejte větším skupinkám, které by vás mohly obklíčit.

PLAYING WITH FIRE

Také třetí úroveň se odehrává ve stejném bludišti. Tentokrát ale budete v pozici hořícího dřevěného golema a budete muset ještě před smrtí najít a sebrat co nejvíce opičákových banánů. Díky změně úkolu a rozestavení banánů budete muset změnit svou taktiku. Nemusíte totiž sebrat všechny banány, takže je zbytečné zdržovat se sbíráním banánů na konci dlouhých a slepých chodeb. Místo toho se pokuste najít takovou cestu, která povede přes větší plochy plné banánů.

CUT-OUT SHOOT-OUT

Take 'em Down

Po delší době si konečně zastřílíte. Jako kovboj budete muset projít městečkem z Divokého západu, které je plné papírových figurín. Vaším úkolem bude samozřejmě všechny figuríny zasáhnout střelbou z revolveru. Nečeká vás ale žádná bezhlavá střelba. Času máte dost, tak si dávejte pozor, na co a jak střílíte. Mezi figurínami záporných postav jsou totiž také nevinní civilisté, za jejichž zásahy se vám budou body odečítat.

OVLADÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření a zatáčení
- **Směrové šipky nahoru a dolů »** Přibližování a oddalování
- **Směrové šipky doprava a doleva »** Přepínání zbraní
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Trojúhelník »** Nabíjení
- **L1 »** Skrčení
- **L2 »** Zaměřování
- **R1 »** Alternativní střelba
- **R2 »** Střelba
- **Select »** Přehled splněných i nesplněných úkolů

Také se musíme zmínit o strhávání bodů ze nepřesnost střelby. Pokud totiž před zásahem figuríny vystřelíte mimo terč, bude hodnota dalšího zasaženého cíle o něco nižší (cíl má hodnotu 25 až 100 bodů).

Fall Out

Další přestřelka s papírovými terči se odehraje v gangstery zamořeném Chicagu. Tentokrát bude ale celá úroveň koncipována trochu jinak, takže se budete muset přizpůsobit novým pravidlům. Nemění se skutečnost, že vaším hlavním cílem bude zasáhnout celkem 17 papírových terčů. Ty se tentokrát budou vysouvat pouze ve chvíli, kdy projdete přesně určenou zónou. Chvilku po jejich vysunutí se vám začnou odečítat body, takže je musíte zasáhnout co nejrychleji. Při tom si ale musíte dávat pozor na staré babičky, které nesmíte za žádnou cenu zasáhnout. Také je zde několik mladých dívek, za jejichž zásah se vám odečte 100 bodů. Navíc musíte celou úroveň projít v daném časovém limitu. Pokud totiž na konec nestihnete doběhnout, úroveň skončí vaším neúspěchem (i když máte dost bodů).

Pick yer Piece

Poslední úroveň, jejíž náplní je střelba na papírové terče, se bude od těch předchozích značně lišit. Nebudete totiž probíhat žádným městem, ale budete se pohybovat v jedné malé místnosti. Vaší zbraní bude odstřelovačka a před sebou uvidíte

rozsáhlou střelnici se spoustou pohyblivých terčů. Tentokrát jich bude tolik, že se jejich pořadí vysouvání asi nenaučíte a budete muset prostě střílet na vše, co se pohybuje (nejste penalizováni za civilisty nebo střelbu mimo terč). Přesto se pokuste zapamatovat alespoň 5 prvních terčů, které pro vás v konečném vyhodnocení budou znamenat velkou výhodu. Také je důležité naučit se zasahovat střed terče, protože za to dostanete víc bodů. Zásah do rohu sice také potěší, ale znamená ztrátu až 75 bodů, což si při snaze o lepší hodnocení nemůžete dovolit.

TIMESPLITTERS „STORY" CLASSIC

Badass Buspass Impasse

Ve třech následujících úrovních vás čeká plnění klasických úkolů. V té první se budete muset vžít do role androida, který si zapomněl svůj mozek. Budete se k němu muset prostřílet a vrátit se s ním do časové brány na začátku úrovně. Nejprve si tedy pomocí odstřelovačky vyčistěte začátek úrovně a posbírejte zbraně, které na ulici zůstanou po mrtvých vojácích. Tou nejvhodnější bude asi sovětská útočná puška, která má velmi slušnou kadenci.

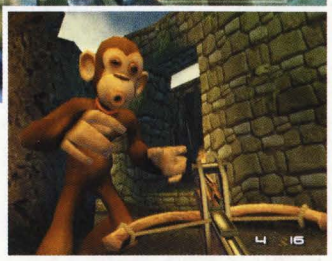
Cestou pro mozek bude dobré pokusit se kromě vojáků na ulici zlikvidovat také odstřelovače v oknech. Postřelují totiž docela rozsáhlé území a to by se vám mohlo na cestě zpět vymstít. Na konci rychle popadněte mozek a dejte se na útěk. Všude kolem se začnou objevovat Splitters, takže se nezastavujte a modlete se, ať to přežijete.

But Where do the Batteries Go?

Druhá úroveň je ještě podstatně delší a dá vám určitě pořádně zabrat. Budete se totiž muset prostřílet rozsáhlou základnou robotů až úplně dolů, kde najdete ležet velkou disketu. Při prvních pokusech půjde ale spíš než o čas o přežití. Kromě řadových robotů zde narazíte ještě na strážní roboty, které můžete zničit pouze plasmovými granáty. Podobně obtížné bude zničit automatické kanóny, u kterých musíte počkat, až budou natočeny jinam. Také vám doporučujeme často se otáčet, protože se další roboti budou objevovat také za vámi. Při útěku ven se příliš nezdržujte a zabíjejte jen velké roboty s laserovými kanóny. Mít je za zády totiž znamená značné riziko.

Hit Me Baby One Morgue Time

A máme zde nejtěžší úroveň této části. Odehrává se v márnici a vašimi protivníky zde budou velmi nepříjemní zombíci. Díky skutečnosti, že je zraní pouze zásah do hlavy, se může tato úroveň proměnit v noční můru. Většinu úrovně proto bude lepší pouze proběhnout a nezdržovat se beznadějným bojem. Zombíky v první dlouhé chodbě ale raději postřílejte, protože tudy budete utíkat zpět k časové bráně a každý protivník navíc bude znamenat podstatně větší šanci na neúspěch.



Vaším cílem bude balíček, který najdete v prvním patře. Nejprve ale budete muset najít schodiště (kolem toho na pitevně jen proběhněte), po kterém se dostanete nahoru. Bude vám to asi chvíli trvat, ale po několika málo pokusech určitě lehce najdete nejkratší cestu (ty ostatní jsou slepé). Balíček naštěstí leží na balkóně, ze kterého můžete seskočit přímo ke vchodu do první dlouhé chodby. Sice se v ní budou objevovat Splitters a mniši s brokovnicemi, ale k bráně je to jen kousek.

MONKEYING AROUND

Simian Shootout

V této úrovni si pro změnu zastřílíte na opice. Všechny budou přeskakovat přes fontánou před vámi a budou vyskakovat ze tří různých míst. Můžete se je pokusit sestřelovat ze země, ale nebudete mít prakticky žádnou šanci. Nejjednodušší je doběhnout na konec úrovně, vyběhnout po schodech a zaujmou pozici na zvonici. Namiřte směrem, kterým létá nejvíc opic a bez zaměřovače se je pokuste reflexivně sestřelovat. Jen samotné opice, které budou vyskakovat směrem od vás, stačí na splnění limitu.

Monkey Mayhem

V předposlední úrovni módu Challenge budete muset sestřelovat melouny z hlav opic, které budou běhat po manéži před vámi. Pokud to chcete vzít poctivě, můžete se pokusit sestřelovat opicím melouny v běhu a opravdu si tak vypilovat svou mušku. Existuje ale mnohem snadnější způsob, jak dosáhnout velmi dobrého výsledku. Pozorujte pohyb opic a zjistíte, že melouny většiny z nich procházejí jediným bodem napravo od prostředního východu. Zaměřte svou pušku na tento bod a pouze mačkejte spoušť. Při použití této metody získá stříbrnou medaili i úplný začátečník.

Dam Busters

V poslední úrovni si opět zastřílíte přímo na opice. Tentokrát budete stát na hrázi, na kterou se valí obrovský počet sebevražedných explozivních opic. Za každou, která do přehrady narazí, ztrácíte body, takže se budete muset opravdu snažit. Nenechte se svést k zaujmutí pozice na ochozu před vámi. Místo toho roztočte svůj rotační kulomet sekundární střelbou a potom pouze krátce přimačkávejte střelbu. Při tom se pohybujte úkroky v pravé nebo levé polovině přehrady a držte kulomet v jedné výšce (nejlépe lehce dolů). Pokud budete mít štěstí, tak se vám podaří dosáhnout několika sérií, za které vás hra odmění velmi slušným bodovým ziskem.

Jakub Holý

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Jak jsme slíbili v minulém čísle TipStationu, tentokrát pro vás máme přichystaný příběh druhého dílu pro PlayStation 2.

Toto není návod! Na vaše četná přání sumarizujeme děj hry *MGS2: Sons of Liberty* pro všechny, kdo tuhle fantastickou hru dohráli, ale neporozuměli všemu, co se v ní stalo ať už z důvodu neznalosti angličtiny, nebo vzhledem k absolutnímu rozrušení.

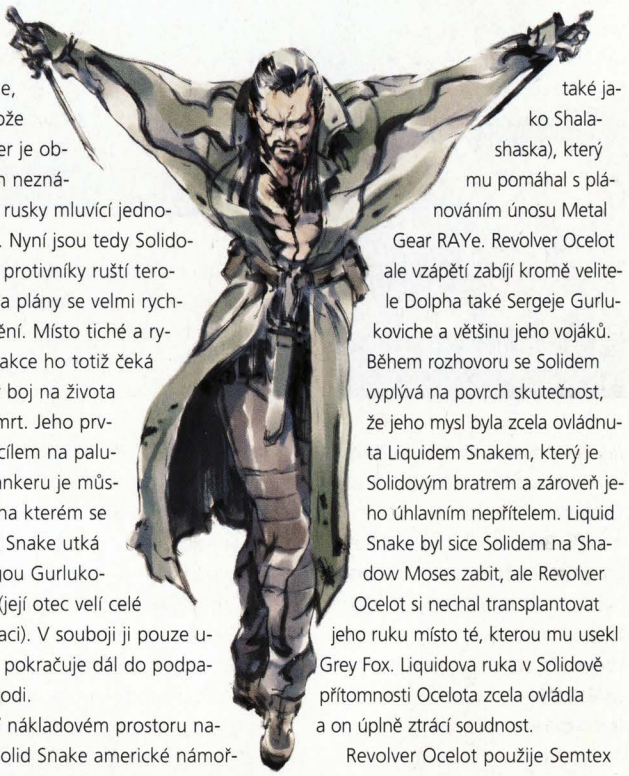
Po přečtení následujících tří stran budete mít jasno ve všem, co se ve hře stalo. Vychutnáte si všechny spletitosti příběhu, poznáte všechny postavy a definitivně pochopíte, jak geniální je Hideo Kojima a tým tvůrců v Konami. Klobouk dolů!

2005 - USS Discovery

Děj hry začíná roku 2005 na mostě George Washingtona v New Yorku. Solid Snake z něj seskakuje na palubu amerického tankeru USS Discovery a před vámi se začíná odvíjet velkolepě pojatý a pěkně zamotaný příběh. Solid Snake se stal po událostech na Shadow Moses členem organizace, která nese kódové označení Philantropy. Byla založena OSN a jejím jediným cílem je boj proti fenoménu známém jako „Metal Gear". Kromě Solida je jejím členem také Hal Emmerich, známý pod přezdívkou Otacon. Tito dva spolu již absolvovali dobrodružství na Shadow Moses a tvoří nerozlučnou dvojici.

Akce na USS Discovery byla naplánována na základě informací, které Otacon získal z velmi dobře zabezpečené vojenské počítačové sítě. Tyto informace ale získal jen díky tipu od neznámé osoby, která se mu představila jako EE. Otacon měl za to, že jde o jeho nevlastní sestru Emmu Emmerich, se kterou již není mnoho let v kontaktu. Podstatnou část ukradených dat tvoří podrobnosti o projektu Metal Gear RAY. Jde o tajný projekt amerického námořnictva, které ho vyvíjí jako zbraň proti ostatním Metal Gearům. Technologie jejich výroby se totiž dostala po událostech na Shadow Mores do nepravých rukou a díky černému trhu se zbraněmi se stává celosvětovou hrozbou. Obojživelný Metal Gear RAY by ale měl být pádnou odpovědí. Jeho první prototyp je převážen právě na palubě USS Discovery do prostoru, kde má být poprvé testován.

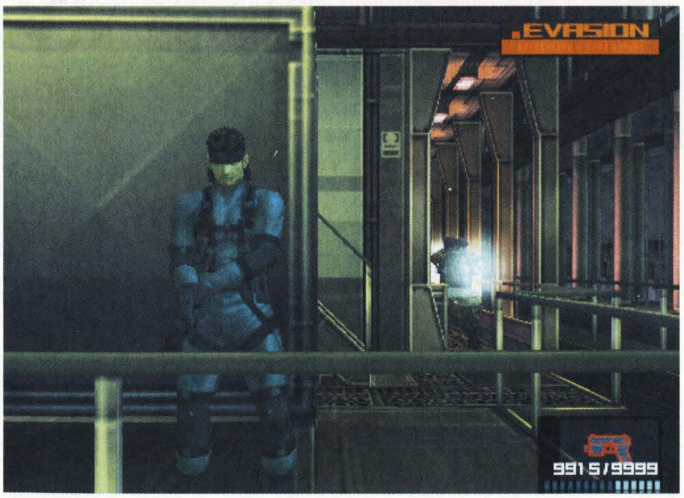
Solidovým úkolem na USS Discovery je získat důkazy o jeho existenci. Hned na začátku akce se ale vše zvrtne, protože tanker je obsazen neznámou rusky mluvící jednotkou. Nyní jsou tedy Solidovými protivníky ruští teroristé a plány se velmi rychle mění. Místo tiché a rychlé akce ho totiž čeká tvrdý boj na života na smrt. Jeho prvním cílem na palubě tankeru je můstek, na kterém se Solid Snake utká s Olgou Gurlukovich (její otec velí celé operaci). V souboji ji pouze uspí a pokračuje dál do podpalubí lodi.



V nákladovém prostoru najde Solid Snake americké námořníky, kteří nevědí nic o tom, co se děje na horních palubách. Během sedmiminutového proslovu amerického velitele Scotta Dolpha se Solidovi podaří proniknout až do poslední části nákladového prostoru, kde konečně spatří obrovského Metal Gear RAYe. Vyfotí ho ze všech stran a přímo z nákladového prostoru posílá fotografie Otaconovi.

Po získání nezvratných důkazů o existenci nového Metal Gearu ale následuje velmi překvapivý zvrat. Projev velitele Dolpha je přerušen efektním příchodem Sergeje Gurlukoviche. Spolu s ním přichází na scénu také starý známý Revolver Ocelot (známý také jako Shalashaska), který mu pomáhal s plánováním únosu Metal Gear RAYe. Revolver Ocelot ale vzápětí zabíjí kromě velitele Dolpha také Sergeje Gurlukoviche a většinu jeho vojáků. Během rozhovoru se Solidem vyplývá na povrch skutečnost, že jeho mysl byla zcela ovládnuta Liquidem Snakem, který je Solidovým bratrem a zároveň jeho úhlavním nepřítelem. Liquid Snake byl sice Solidem na Shadow Moses zabit, ale Revolver Ocelot si nechal transplantovat jeho ruku místo té, kterou mu usekl Grey Fox. Liquidova ruka v Solidově přítomnosti Ocelota zcela ovládla a on úplně ztrácí soudnost.

Revolver Ocelot použije Semtex na proražení otvoru v trupu tankeru a dovnitř začíná pronikat voda. Revolver Ocelot naskakuje do řídící kabiny Metal Gear RAYe a uniká z potápějícího tankeru, v jehož podpalubí umírá zdánlivě nepřemožitelný Solid Snake.



2007 - Big Shell

Na místě, kde se potopil tanker USS Discovery, je postavena rozsáhlá základna, která má za úkol zlikvidovat všechny ekologické následky této katastrofy. Dva roky po oné nešťastné události se zde ale stane něco neočekávaného. Základna Big Shell je obsazena teroristickou skupinou „Sons of Liberty", kteří drží jako rukojmí prezidenta Spojených států amerických a požadují jako výkupné 30 miliard dolarů. Armáda si v takové situaci nemůže dovolit použít hrubou sílu, a proto na Big Shell posílá speciálního agenta s kódovým označením Raiden. Jeho velitelem a hlavním rádcem není nikdo jiný

než další postava známá z událostí na Shadow Moses - plukovník Roy Campbell.

Nápadně podobný událostem na Shadow Moses je i Raidenův příchod na scénu. Stejně jako Solid Snake i on připlave na Big Shell pod vodou. Po pár minutách strávených na Big Shell se Raiden dozvídá, že velitelem teroristů je údajně samotný Solid Snake. Ten byl sdělovacími prostředky označen za hlavního viníka potopení tankeru, ale až do této chvíle byl považován za mrtvého. Raidenovi se nechce této šokující informaci věřit.

Na střeše plošiny A se Raiden dozví o týmu NAVY SEALS, který se dostal do problémů na plošině B. Díky plukovníkovým radám se tam sice dostane během několika následujících minut, ale i přes veškerou snahu přichází pozdě. Téměř celá jednotka byla povražděna Vampem, ze kterého se vyklube člen skupiny Dead Cell. Následuje Vampův útok na Raidena, kterému zachrání život podporučík Plisken.

Raiden pokračuje ve svém průzkumu okolí a na spojovacím můstku s plošinou C poprvé potkává Fortune, která je další členkou Dead Cell. Plukovník ho informuje o nastražených časovaných bombách a o přítomnosti policejního experta na výbušniny. Raiden tedy na plošině C kontaktuje Petera Stillmana, který mu poradí, jak zlikvidovat nastražené bomby. Následuje likvidování bomb, kterých je kolem první hlavní plošiny celkem šest. Při jejich likvidaci se Raiden setkává s Olgou Gurlukovich, která je velitelem ruských vojáků na Big Shell. Epizoda s bombami končí velkým dramatem, protože odstraňování poslední bomby se změní v nervydrásající souboj s časem. Peter Stillman ale svůj souboj s bombou na plošině H prohrává a její exploze ho zabíjí.

Po likvidaci poslední bomby se Raiden poprvé utká s Fortune. Díky jejímu štěstí ji ale nemůže zranit, a proto se v průběhu souboje pouze brání. Nakonec se mu podaří uniknout. Vzápětí ho ale čeká další špatná zpráva. Na přistávací ploše na střeše plošiny E je aktivována nová bomba a Raiden má pouhých 400 vteřin na její likvidaci. Na přistávací plošině ho ale čeká souboj s třetím členem Dead Cell, kterým je expert na výbušniny přezdívaný Fatman. Ten má na svědomí nastražení všech bomb, které musel Raiden se Stillmanovou pomocí zlikvidovat. Právě Stillman byl jeho hlavním cílem, protože ho nechal vyloučit ze své jednotky. Na konci souboje Fatman umírá a Raiden tak definitivně odvrací nebezpečí zničení Big Shell.

Po souboji s Fatmanem se Raiden poprvé setkává s Ninjou, který mu prozradí spoustu zajímavých informací. Tou první je informace o agentu Amesovi, který by měl vědět víc o místě, na kterém drží prezidenta. Mnohem důležitější je ale informace, že pod základnou Big Shell se nachází prototyp zcela nového projektu Metal Gear. Cestou za agentem Amesem kontaktuje Raidena Rose a informuje ho o exhumaci Solidova těla. Pomocí testů DNA je bezpečně identifikován jako Solid Snake. Podivné ale je, že mu chybí pravá ruka.

Díky dokonalému převleku se Raiden nakonec dostane do místnosti, ve které jsou drženi rukojmí. Díky kardiostimulátoru mezi nimi Raiden snadno najde agenta Amese a získá od něj informace o místě, na kterém je držen prezident. Díky směrovému mikrofonu ale Raiden ještě před odchodem vyslechne velmi zajímavý rozhovor mezi Ocelotem, Olgou a tajemným mužem, kterého oslovují Snake. Z rozhovoru se dozvídá, že Big Shell je vlastně obrovský humbuk a slouží pouze jako kamufláž pro projekt Metal Gear. Potopení tankeru bylo zinscenováno Patrioty na místě, kde nyní stojí Big Shell, a Solid Snake je tedy nevinný. Agent Ames vzápětí umírá (Patrioti vypnou jeho kardiostimulátor).

Raiden se nyní soustředí na záchranu prezidenta. Cestou na hlavní plošinu ho ale kontaktuje Plisken, který se s ním podělí o svůj plán na záchranu rukojmích. Podařilo se mu totiž získat ruský vojenský vrtulník, kterým je může dopravit na břeh. Následuje ale jeden z mnoha dějových zvratů. Raiden potká Solida Snakea, z něhož se vyklube Solidus Snake. Ten vám vzápětí odhalí, že Plisken není nikdo jiný než Solid Snake. Pravý Solid Snake potom shodí svého bratra ze spojovacího můstku do moře, ale ten je zachráněn Harrierem pilotovaným Vampem. Následuje souboj, ve kterém Raiden pomocí raket Stinger Harrier sestřelí. Vamp z vraku letadla ladně odběhne po mořské hladině a Solidus je zachráněn Metal Gear RAY-em, který nepilotuje nikdo jiný než Revolver Ocelot.

Situace se dost zamotala, takže následuje vysvětlení některých nejasných skutečností. Solid Snake potopení tankeru přežil a společně s Otaconem potom vymyslel bezchybný plán. Místo sebe nechal pohřbít tělo svého bratra Liquida Snaka, který má stejnou DNA, díky které byl bezpečně identifikován jako Solid Snake. Po neúspěšné akci na USS Discovery se dál věnoval své činnosti v organizaci Philantropy a na Big Shell je kvůli informacím o přítomnosti nového projektu Metal Gear. Otacon je zde navíc osobně zainteresován, protože teroristé zde údajně drží jeho sestru Emmu Emmerich.

Raiden po tomto dějovém odbočení pokračuje v hledání prezidenta Johnsona. Nakonec je úspěšný a prezident mu odhalí skutečnost, že je na Big Shell dobrovolně. Vše je tedy úplně jinak, než se původně zdálo. Solidus Snake je totiž bývalým prezidentem Spojených států (používal jméno George Sears) a stál v pozadí událostí na Shadow Moses. S prezidentem Johnsonem ho spojuje společný nepřítel, kterým jsou všemocní Patrioti. Ti v podstatě vládnou světu a prezident Johnson se chce za každou cenu stát jedním z nich. Proto se on a Solidus Snake pokusili zmocnit jejich projektu

Arsenal Gear, který by v jejich rukou sloužil jako donucovací prostředek.

Arsenal Gear je zbraní zcela nového typu. Je schopen zpracovávat všechny informace zaznamenané kdekoliv na světě na elektronická média a následně je cenzurovat. Jeho rozměry jsou gigantické a základna Big Shell je postavena přímo na jeho trupu. Johnson ale cítí, že se události ubírají špatným směrem, a proto Raidenovi předá virus, který může Arsenal Gear zničit. Na konci rozhovoru potom Raidena požádá, aby ho zastřelil (Arsenal Gear je napojen na tlukot jeho srdce). Než se k tomu ale Raiden odhodlá, tak se na scéně překvapivě objevuje Revolver Ocelot, který Johnsona ochotně zastřelí.

Po prezidentově smrti musí Raiden najít Emmu Emmerich, která je jediným člověkem schopným nahrát virus do systému Arsenal Gearu (spolupracovala na jeho vývoji). Při cestě za ní se ale musí Raiden poprvé utkat s Vampem, který je díky své rychlosti velmi nebezpečným protivníkem. Navíc mu před soubojem sdělí neradostnou novinku. Arsenal Gear v sobě ukrývá vodíkovou bombu, která má za účel zničit všechny informace nashromážděné v počítačích na Manhattanu. Raiden je ale nakonec v souboji úspěšnější a Vamp mizí ve vodní hlubině pod plošinou, na které souboj probíhal. Kvůli vodíkové bombě má nyní důvod pospíšit si se zničením Arsenal Gearu.

Zaplavenou částí plošiny se Raiden nakonec dostane až k Emmě, která mu poví vše o systémech Arsenal Gearu, který by byl v nesprávných rukách velmi účinnou zbraní. Nyní musí Raiden dostat Emmu k jedinému počítačovému terminálu, který je propojen s Arsenal Gearem. Ten je ale bohužel na plošině, na níž se nyní normální cestou nedá projít (spojovací můstek byl zničen při souboji s Harrierem). Naštěstí existuje alternativní cesta vedoucí po můstku určeném pro údržbu. Ten je ale příliš úzký a unese pouze jednu osobu. Jako první na něj vstoupí Emma, ale těsně před koncem ji napadne Vamp. Raiden ho musí zlikvidovat na dálku pomocí odstřelovačky. Emma je ale během souboje smrtelně zraněna. Naštěstí je nablízku Solid Snake, který ji rychle dovede k terminálu.

Raiden za nimi dorazí ve chvíli, kdy Emma umírá. Bohužel se jí nepodařilo virem vyřadit Arsenal Gear z provozu. Po její smrti následují další nečekané zvraty. Arsenal Gear je aktivován a připravuje se na odplutí. Solid Snake zrazuje Raidena a sám proniká na palubu Arsenal Gearu. Na scéně se po delší době objevuje také Ninja, který Raidenovi po celou dobu pomáhal. Vyklube se z něj Olga Gurlukovich, která Raidena uspí dobře mířenou ranou.

Raiden se probere na palubě Arsenal Gearu, kde ho čeká stejné mučení jako Solida Snaka na Shadow Moses. Jeho trýznitelem nemůže být nikdo jiný než Revolver Ocelot, který má s touto činností letité zkušenosti. Mučení je ale přítomen také Solidus Snake, který Raidenovi sdělí několik překvapivých faktů o jeho dětství. Solidus Snake je totiž vrahem jeho pravých rodičů. Po jejich smrti odnesl tříletého Raidena do výcvikového tábora pro dětské vojáky, kde z něj udělali zabijáka. Potom se několik let aktivně účastnil občanské války, během které zabil spoustu nevinných lidí. Nakonec byl adoptován novými rodiči a na svou minulost zapomněl.

Po dlouhém mučení oba trýznitelé odcházejí a do cely pronikne Olga, ze které se vyklube agent nedobrovolně pracující pro Patrioty (drží její dceru jako rukojmí). Vysvětlí Raidenovi, že ho spolu se Solidem Snakem zradili, aby se dostali na palubu Arsenal Gearu. Hraje to na obě strany a opět Raidenovi pomůže tím, že ho osvobodí. Raiden je ale nahý a nemá žádné vybavení. Naštěstí na konci rozlehlého hangáru najde Solida Snakea, který má u sebe jeho původní vybavení. Navíc získá od Olgy opravdu stylovou katanu, která je v boji na blízko velmi zajímavou zbraní.

Společně se Solidem Snakem se musí Raiden probojovat dlouhou chodbou plnou vojáků. Na jejím druhém konci je čeká setkání s tajemnou Fortune, která ale evidentně nemá zájem o Raidena (věří, že Solid Snake zabil na palubě USS Discovery jejího otce Scotta Dolpha). Solid Snake s ní začíná bojovat a Raiden pokračuje dál sám. Děj hry vrcholí a na scéně se scházejí Revolver Ocelot, Solidus Snake, Solid Snake, Raiden, Olga a Fortune. Revolver Ocelot vykrystalizuje v hlavní zápornou postavu, která je přímým nástrojem Patriotů. Ovládá jeden z mnoha Metal Gear RAYů, kteří slouží jako ochranné prostředky Arsenal Gearu. Olga i Fortune se staví mezi Ocelota a Raidena. Obě sice umírají, ale Raiden, Solidus Snake i Solid Snake přežívají díky Fortune. Ta odvrací díky svému štěstí všechny Ocelotovy střely. Revolver Ocelot jí ale následně sdělí, že nejde o štěstí, ale o speciální implantát, který je schopen díky magnetickému poli odvrátit projektily mimo cíl. Vzápětí tento implantát deaktivuje a Fortune zabíjí. Nakonec stejně jako na Shadow Moses utíká.

Arsenal Gear je po Ocelotově útěku přemožen virem, který do něj nahrála Emma. Je neovladatelný a vyplouvá přímo do centra New Yorku. Jeho selhání odhaluje skutečnost, že Roy Campbell nebyl skutečný. Byl to pouze program řízený Patrioty pomocí Arsenal Gearu. Svět je tedy zachráněn před totální cenzurou, která by Patriotům umožnila neomezenou vládu nad světem. Vyvrcholením je souboj, ve kterém je Solidus Snake zabit Raidenem.

Jakub Holý

PS1 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 1000 tipů a cheatů pro PlayStation!

0 - 9

007 RACING
Cheat mód
Po dohrátí některé z misí zadejte jako svoje jméno MMMQRRQ.

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ○, L1, L2, L1, L2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ↓, L2, L1, ↑, L2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ↑, L2, ←, L2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte →, L1, ↑, L1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Pusťte R1, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte L1 a namačkejte ○, ○, ⊗, ⊗, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1 a namačkejte ○, △, □, ⊗, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ⊗.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, →, □
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte L1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ⊗. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte L1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ⊗, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ACTUA SOCCER 2
Následující kódy zadávejte v titulní obrazovce
Tým Gremlin 11-
←, →, □, ○, ↑, ↓, □, ○
Neviditelní hráči-
□, ○, ↓, ○, ↑, →, □, ←
Velcí hráči-
↑, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○
Malí hráči-
○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →
Hraní s plážovým míčem-
←, →, ←, ↑, ←, →, □, □
Chlupatý míč-
←, ←, □, →, →, ○, ↑, ↓
Hraní bez reflektorů-
←, ←, ←, ○, →, →, →, □
Černobílý mód-
↑, ↓, ↑, □, ○, ↑, ↓, ↑

ACTUA SOCCER 3
24 dalších týmů
Jako jméno nového týmu zadejte TFF TEAMS.
Velké hlavy
Jako jméno nového týmu zadejte TOP HATS.
Mřížkovaní hráči
Jako jméno nového týmu zadejte CUTOUTS.
2D hráči
Jako jméno nového týmu zadejte GANGSTAARS.
Volejbalový míč
Jako jméno nového týmu zadejte FUN INT SUN.
Malí hráči
Jako jméno nového týmu zadejte HERE.
Velcí hráči
Jako jméno nového týmu zadejte BIG DADDIES.

ADIDAS POWER SOCCER '98
Cheat mód
V hlavní startovací obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2, aby se vám zpřístupnila obrazovka cheatů. Pak zadávejte následující cheaty.
Velké hlavy
□, ○, ○, ⊗, △, ⊗, □, ○
Skryté týmy
⊗, △, ⊗, □, ○, □, ⊗, △
Titulky
Bonusový stadion
□, ○, □, △, ○, ⊗, ⊗
Vyhrání zápasu
⊗, △, △, ○, ⊗, □, ○, △

ADVENTURE OF LOMAX
Poslední úroveň
Jako heslo zadejte ⊗, □, ○, ○, □, △, □, ⊗

AIR COMBAT
Cheatové menu
Na nahrávací obrazovce s logem ptáka stiskněte L1 + ○. Podle černé obrazovky s logem a CD na pozadí poznáte úspěšné zadání. Po zadání se v levém dolním rohu objeví NAMCO.
999,999,000 kreditů
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↓, ○, △, △, △, ○, △, ○, △, ○ + △, pak stiskněte ○ + △ a držte. Začněte hru a vstupte do obrazovky výběru letadla, počet kreditů lze nyní nastavit na maximum.
Změna barvy letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, pak stiskněte L1 a držte.
Změna barvy doprovodného letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD 10 krát zmáčkněte START + L1.
Tajná minihra
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ←, ↓, →. Začněte hru a pak se vraťte do titulní obrazovky. Mini hra poběží asi 6 sekund, než se hlavní hra nahraje.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladící mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ⊗, ↑, ○, ←.
Neomezeně spirit spellů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu „Accept" a „Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R1.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, L1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1
Výběr úrovně- △, ↑, ⊗, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ⊗, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ⊗, □
Neomezené životů- △, ○, ⊗, □
Ladící mód- ↓, ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
V obrazovce „Press Start" namačkejte ↑ 4X, ↓ 4X, ← 4X, → 4X na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence.

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte SELECT + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte SELECT + ○ + ⊗ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte START a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.
Cheat mód
V hlavní obrazovce podržte L2+R2 a stiskněte ←, ↓, →, ↑.

ARMY MEN 3D
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, podržte L1 a k němu přimáčkněte L2.
Všechny zbraně
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, L1, L2, podržte L1 a přimáčkněte R2.
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, L1, L1, podržte L1 a přimáčkněte R2.
Pro odemčení všech bojových zón najeďte do obrazovky výběru obtížnosti, podržte ○+□+△ a stiskněte L1+R2.
Rychlé běhání v multiplayeru
Držte □+△.

ARMY MEN: AIR ATTACK
Přístupní všichni co-piloti
Jako password zadejte
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Všechny helikoptéry v režimu pro dva hráče
Jako password zadejte
↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ⊗, ○, ○.
Bonusový level
Jako password zadejte
↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, △, →.
Jiná závěrečná sekvence
Jako password zadejte
□, ↓, ⊗, ↓, →, →, ↑, ↑.
Nesmrtelnost
Třikrát dohrajte hru s dívkou jako co-pilotem.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2
Výběr úrovně
Jako password zadejte
△, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓.
Nesmrtelnost
Jako password zadejte
⊗, △, ○, ←, ↓, ⊗, →, ⊗.
Všichni co-piloti
Jako password zadejte
→, ⊗, △, △, ↓, □, □, ←.
Všechny helikoptéry
Jako password zadejte
→, ↓, ○, ↑, ↑, ←, ○, ⊗.

ARMY MEN: WORLD WAR - FINAL FRONT
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2+R1 a stiskněte ⊗ ,○, ↑, ↑, □, ↓.

ARMY MEN: WORLD WAR
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R2, pak R1. Pusťte R2, poté R1. Podržte L2, pak L1. Pusťte L2, poté L1. Pak stiskněte ○,□.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ○, □, ○, ○, ↓, ↓.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES
Všechny zbraně s neomezenou municí
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, L1, L1.
Výběr úrovně
V hlavním menu držte □+L1+R1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →.
Nesmrtelnost
V hlavním menu držte R1+L1 a stiskněte □, △, →, ←, ○, □, □, →.
Mód „krvavé odřezky"
Zapauzujte hru a stiskněte L1, ↑, ↓, ←, →.
Výbušní nepřátelé
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ←, →, →, ○, □.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Cínoví vojáčci
Jako password zadejte TNMN.
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, R1, L1.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, L1, R1.
Výběr úrovně
V hlavním menu držte □+L1+R1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →.
Mód „krvavé odřezky"
Zapauzujte hru a stiskněte L1, ↑, ↓, ←, →.
Urychlení hry
Zapauzujte hru, podržte L1+R1+□ a rychle stiskněte 4x ↑.
Zpomalení hry
Zapauzujte hru, podržte L1+R1+□ a rychle stiskněte 4x ↓.
Normální rychlost
Zapauzujte hru, podržte L1+R1+□ a rychle stiskněte 4x ←.
Plné zdraví
Zapauzujte hru, podržte L1+R1 a rychle stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Doplnění brnění
Zapauzujte hru, podržte L1+R1 a rychle stiskněte ←, →, ←, →, ←, →.
Dokončení mise
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↑, ↓, ↑, ○, □, ○.
Zkažení mise
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↓, ↑, ↓, □, ○, □.
Žádná mlha
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↑, →, ○, □, ○, □.
Zničení všech aktivních nepřátel
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ←, ←, →, →, ○, □.
Rychlé nabíjení
Zapauzujte hru, podržte SELECT+← a rychle stiskněte △, L1, □, △, △, ○, L1.
Normální velikost
Zapauzujte hru, podržte SELECT+→ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Větší postava
Zapauzujte hru, podržte SELECT+↑ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Menší postava
Zapauzujte hru, podržte SELECT+↓ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Změna barvy postav
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte L1, ○, □, ○, ○, ○, R2.
Duhová armáda
Zapauzujte hru, podržte SELECT + ← a rychle stiskněte ○, □, □, L1, △, △, L1.

ASTERIX
Cheatové menu
V obrazovce výběru jazyka podržte a stiskněte ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Nápis „Cheat Mode Active" vám potvrdí správné zadání cheatu a po započetí nové hry získáte přístup do cheatového menu.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN
Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT+R2 současně na ovladači 1 i 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů). Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti „Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte SELECT, L2, SELECT, R2.
Rotační kulomet- SELECT x3.
Vypnutí kolizí- □ x4.
Nesmrtelnost- △ x3, □.
Štíty a palivo na maximu- △ x3, ○.
Maximum zbraní- L1, L2, L1, L2.
Dokončená mise- △ x3, ↓ x3.
Odstranění menu pauzy- ↓, L1, L2.
Zavolání doprovodu- □ x3, ○.
Upgrade současné zbraně- L1 x2, L1 x2.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte ←+ L2 a stiskněte SELECT.

BLADE
Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, R2, R2, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice
V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, L1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy
V hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, R2, L1, R2, L1 ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L1 a stiskněte ⊗.

NOVÉ!

Pink Panther
WRC Arcade

Naše cheaty jsou v drtivé většině prověřeny s evropskou PAL verzí. Vlastníte-li jinou verzi, je možné, že nebudou fungovat. Jste-li si jisti, že vlastníte PAL verzi, a cheat vám nefunguje, dejte nám vědět!

Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Malý bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ×.
Malý bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + R2 vyberte bojovníka.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Pro aktivaci cheatů podržte R2 + L1 v obrazovce výběru úrovně nebo období.
Výběr úrovně- ×, □, ●, L1, ○, ×, □, □, □
Všechny dovednosti- ×, □, ●, L1, ○, ×, □, ○, □
Získání klíče- ×, □, ●, L1, ○, ×, ○, □, □
Plné zdraví- ×, □, ●, L1, ○, ×, □, ○, ○
Smrt- ×, □, ●, L1, ○, ×, ○, ○, ○
Maximum mrkví- ×, □, ●, R2, ○, ×, □, □, ○
Prohlédnutí kompletní konečné sekvence- ×, □, R2, L1, ○, ×, ○, □, ○
Prohlédnutí nekompletní konečné sekvence- ×, □, R2, L1, ○, ×, ○,

BUZZ AND TAZZ: TIMEBUSTERS

Následující cheaty zadávejte ve hře při současném držení R2 + L1
Výběr úrovně
V menu pauzy se objeví položka pro výběr úrovně
Všechny schopnosti
Některé dovednosti jsou aktivní až po projití úrovně, nebo opětovném načtení přepínání režimu pro jednoho/dva hráče při hře

C

C&C: RETALIATION

Cheatový režim
Klikněte na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ○) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel.
Nepřemožitelnost
□ × ○ × △ △
Celá mapa
△ △ × ○ △ □
Parabomba
× × × ○ △ □
Časový posun
□ ○ △ × ○ ○
Peníze pro lidi
□ × □ × □ ○
Peníze
× × □ ○ ○ ○
Okamžité vítězství
Okamžitá porážka
Jaderný útok
Pojmenovávání civilistů
□ □ ○ ○ △ △
Mravenčí mise
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

C-12

Následující cheaty zadávejte při pauze a držení L2
Všechny zbraně
↑, ←, →, ↓, △, □, ○, ×
Štíty
↑, ←, →, △, □, ○
Neomezená munice
↓, ←, →, ×, □, ○
Nesmrtelnost
↑, ←, ↓, →, △, □, ×, ○
Neviditelnost
×, ×, □, □, △, △, ○, ○, ×, ×
Druhý útok zbraně
↑, ↓, ←, →, △, ×, □, ○

CARDINAL SYN

Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy- ↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, R2
Kron- ↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, L1, R2
Trhání- ←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel- →, →, ○, ←, ←, L1, R2, L2, L1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CASTLEVANIA CHRONICLES

Speciální menu
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, × a odemkne se vám položka „Extra Option"

CHAMPIONSHIP SURFER

Ledový serfař na arktické pláži
V hlavním menu stiskněte R2, L1, R2, L1, R2.

CIVILIZATION II

29874 KUSŮ ZLATA
Přejmenujte své město na „_CasH" a při psaní H, nezapomeňte podržet tlačítko L1.

COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(SELECT)
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené trati- SKCART
Zrcadlové trati- WHITEBUNNY
Noc- NIGHTRIDER
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Všechny tratě
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte „OFFROAD" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte „JIMMYSCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte „COOLESTCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte „JOBINITALY" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola ala Monster Truck
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single.
Zrcadlové tratě
Zadejte „RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů
Kočičí silueta
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COOLBOARDERS 4

Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno vašeho závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
THE RELIC WARP
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každý 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého Pterodactyla aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + × + □.

CRASH TEAM RACING

Neomezeně masek
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →.
Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CRASH BASH

Demo Spyra 3
V titulní obrazovce stiskněte L1, R1, □ a START.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ↑, ←, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑, ←, →, →, ↓, →, →, ↑.
Super kód
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2

Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím R2 a □.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □, □, ○, ↓, ←, →, ←, →. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

COURIER CRISIS

Free mód
Jako heslo zadejte HANOILBKJO.
Hesla do úrovní
1 - eflcifcgkj 2 - iflcifccki
3 - mflcifcokj 4 - aflcifckkj
5 - fhclfigcjl 6 - flclficcil
7 - fpclfiocjl 8 - fdclfikcjl
9 - kflcifcgii 10 - oflcifccii
11 - cflcifcoij 12 - gflcifckij
13 - ffclfigccj 14 - fjclficcij
15 - fnclfiocjj

Hraní za Zaskara
Jako heslo zadejte FDFKFKHCJK
Hraní za Pantera
Jako heslo zadejte KFKFKFOEKJ
Hraní za Gorilu
Jako heslo zadejte SAVAGEAPES
Hraní za Aliena
Jako heslo zadejte XFIFTYONEX
Hraní s STS-1 (kolo)
Jako heslo zadejte IFKFKFKGKJ

D

DANGER GIRL

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L2, L1, ○, □, L1 + R2 + L1 + L2. Cheatové menu objevíte při zapauzované hře. Další cheaty lze získat najitím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíce navíc.

DAVID BECKHAM SOCCER

Zadávejte v některém z menu
Odemčení stadionů
L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2
Zpřístupnění editoru hráčů
L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2
Prohlédnutí vítězné pohárové sekvence
L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, R2
Výběr audio-stopy
L1, L1, L1, L1, R2, L1, R2, L1

DEATHTRAP DUNGEON

Nesmrtelnost
V obrazovce voleb stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, →, ↑
Výběr úrovně
Vyjměte pam. karty a v hlavním menu stiskněte L1, L1, △, △, □

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte SELECT, →, ↑, ↓, ○, ←, □, △, ○.

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte ×, ×, □, □, △, △, ○, ○.

DESTRUCTION DERBY RAW

Nezničitelnost
Jako kód zadejte „INVINCIBILITY"
Policejní auto
Jako kód zadejte „MINIBUS"
SUV
Jako kód zadejte „SEDAN"

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém R2 během zapauzované hry.

DIE HARD

Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- →, □, ↓, ○
Tloušťící- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ○, ○, ↓, △, ↓
Neomezená brokovnice- →, ↑, ↓, ↓, □, →
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER

Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, □, ←, ○, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tloušťící- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Nekonečné životy- ←, ○, ↑, ↓, □, →
999 x turbo- ○, ○, □, □, ↓, ↓, ×, ×
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓, ↓, △, ×, □
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ○, ↓, ○
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ×, ×, ×

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte L1, L1, ○, ○, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, L1, L1, ○, ○

Mód první osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečně munice - L1, L1, L1, L1, △, ○

Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, L2
Nekonečné nitro - L1, L1, L1, L1, ○, ○
Nekonečný čas- L1, L1, L1, □, □, L1, L1, L1

DINO CRISIS

Speciální obleky
Dohrajte hru poprvé a dostanete obleky Army a Battle. Dohrajte hru podruhé a dostanete Ancient kostým.
Granátomet s nekonečnou municí
Dohrajte hru do konce třikrát a prohlédněte si všechny tři konečná videa. Na začátku čtvrté hry najdete granátomet s nekonečnou municí v inventáři.
Minihra Operation: WipeOut
Dokončete hru na libovolné obtížnosti do pěti hodin.

DINOSAUR

Výběr úrovně
Před spuštěním hry vyjměte všechny paměťové karty a v hlavním menu podržte L1 + R2 + L1 + R2, poté stiskněte ○, ↑, ×. Na obrazovce s nápisem „Memory card not found" pusťte ostatní tlačítka a stiskněte □, ↓, ←, →, □. Nápis „Oh Yeah" vám potvrdí správné zadání kódu.

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce „Cheats".
Nezranitelnost- R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, L1
Hra bez poldů- L1, R2, L1, L1, L1, L1, R2, R2, L1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- L1, L1, L1, R2, R2, R2, L1, R2, L1, L1, R2, L1
Hra naruby- R2, R2, L1, R2, L1, R2, L1, L1, R2, R2, R2, L1
Mini autíčka- L1, R2, L1, R2, L1, R2, L1, L1, R2, L1, R2, R2
Zvýšený podvozek- R2, R2, L1, L1, R2, L1, L1, R2, R2, R2, L1, R2, L1

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE

Všechny tratě
Jako jméno zadejte ITSALLOVER
Fogartyho motorka
Jako jméno zadejte THEDOGSNADS
Toddova motorka
Jako jméno zadejte TODDMCARTOR
Všechny licence
Jako jméno zadejte BADDRIVER
1,000,000
Jako jméno zadejte GREEDYGIT
Foto programátorského týmu
Jako jméno zadejte TEAM

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň.
Dokončení hry
Při hře podržte L2 + R2 a namačkejte □, △, ○, ○, START.
Následující cheaty se vpisují během pauzy při hře.

Nekonečná munice:
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně:
L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, L2, →, L2, ←
Všechny předměty:
L1 5x, R2 5x
Všechny klíče:
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke:
L1, L2, L1, L2, L1, L2, L1, L2, L1, L2
Dvojnásobný damage:
R2, R1, R2, R1, R2, R1, R2, R1, R2, R1
Dočasná nezranitelnost:
L1, L2, L1, R2, L1, L2, R2, L1, L2
Nesmrtelnost:
R2, L2, L1, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezeně napojení:
←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, L1
Duke s velkou hlavou: L1 9x, ↑
Duke s malou hlavou: L1 9x, ↓
Protivníci s velkou hlavou: L1 9x, ←
Protivníci s malou hlavou: L1 9x, →
Úvodní video: SELECT, ↑ 9x, SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑ 9x, SELECT, R2
Tajná sekvence: SELECT, ↑ 9x, SELECT, R1
Závěrečné titulky: SELECT, ↑ 9x, SELECT, L1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte
○, ⊗, □, □, ⊗, □, ○.

Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, □, ○, ○, □, L1, R2.

Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ⊗, L1, □, L1, ○, R2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, ○, R2, □, ○, R2, L1.

Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, □, ○, ○, ○, ⊗.

Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
L1 6x, R2.

Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ⊗, ○, □, ⊗, ○, □.

Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, ○, ○, L1, L1, R2.

Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, L1, L1, L1, ⊗, ⊗, ○, ○.

Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte
R2, L1, L1, R2, ○, ⊗, □.

Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, □, ⊗, ○, ○, ⊗, □.

Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte
□, ⊗, ○, ○, ⊗, □, □.

Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, ⊗, L1, ⊗, L1, ⊗.

Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte
⊗, L1, ⊗, L1, ⊗, ⊗.

Wacky FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, R2, L1, R2, ○, ○, □, □

Outtake FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
L1, R2, L1, R2, □, □, ○, ○

Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte
○, R2, L1, □, R2, ⊗, R2.

Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2, L1, ○ 4x, ⊗ 4x, □ 4x, SELECT 4x.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
L1, L1, R2, R2, SELECT.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
L1, L1, R2, R2, L1.

EHRGEIZ

Nekonečný mód
Stiskněte ←1 + START a stiskněte „Press Start".
Alternativní oblečky
Během výběru bojovníka v „Arcade" módu podržte tlačítko ↑.
Hra za Kouji Masuda- Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za libovolného mužského bojovníka.
Hra za Clair Andrews - Úspěšně dokončete „Arcade" mód za libovolnou ženskou postavu.
Hra za Yuffie Kisaragi - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Clouda.
Hra za Vincenta Valentina - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Tifu.
Hra za Djanga - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím osmi základních ne - Final Fantasy 7 postav.
Hra za Zacka - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím všech postav z Final Fantasy 7.
Cloudův třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Yuffie. Označte si Clouda v menu postaviček a podržte ↓ a stiskněte ⊗.
Tifin třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Vincenta. Poté během výběru Tify podržte tlačítko ↓.

EVERYBODY'S GOLF 2

Zpřístupnění všeho
Zadejte jako svoje jméno 2GE.

F

FIFA 2000

Tlustí hráči
Pauzněte hru a stiskněte
⊗, ○, ○, ○, ↓, ↑, ↑, ←, L1.
Neviditelné stěny
Pauzněte hru, podržte R2 a stiskněte
□, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ○.

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce „Credits" (v „Options").
Maximum munice
L1,△,↑,↓,○,○,△,□,←,△.
Nesmrtelnost
L1,△,↑,↓,○,○,△,□,→,□.
Všechny zbraně
L1,△,↑,↓,○,○,△, □, ↑, ○.
Smrt jednou ranou
(pouze pro nůž, obušek a boxer)-
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, □, ↓, L1.
Rychlejší střelba
L1, △, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓.
Okamžité vyřešení logických hádanek
L1, △,↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ↑.
Mód pro šílence
↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →.

FEAR EFFECT 2:RETRO HELIX

Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte
←, →, ↑, ↓, ↓, ○.
V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, L1, L1, L1, □
3. CD - L1, R2, L1, R2, L1, □
4. CD - ○, ○, □, R2, □

Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte . Nyní můžete zadat následující cheaty:

Všechny zbraně	11692
Neomezená munice	61166
Velké hlavy	10397

FIGHTING FORCE

Cheat menu
V hlavním menu podržte ← + □ + L1 + R2, dokud se neobjeví nápis „Cheat Mode". Najeďte do options a můžete si vybrat úroveň, ve které chcete začít, popřípadě zapnout nesmrtelnost.
Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte
→, □, △, □, △, ⊗

FIGHTING FORCE 2

Cheat menu
V obrazovce s nápisem „Press Start" podržte L1 + R2 + L1 + △ + ⊗ + ←.
Vyberte „Start Game" a vyberte si úroveň, kde chcete začínat. Zároveň budete nesmrtelní s neomezenou municí.

FINAL DOOM (DOOM)

Cheaty zadávejte v zapauzované hře
Nesmrtelnost
↓, R2, □, L1, ↓, L1, ←, ○
Všechny zbraně s municí a klíče
⊗, ○, L1, ↑, ↓, L1, ←, →
Plná mapa
△, △, R2, L1, R2, R2, L1, □
Zobrazení monster na mapě
△, △, R2, L1, R2, R2, L1, ○
Procházení zdmi
L1, R2, L1, R2, ←, △, ⊗, →

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

Výběr úrovně
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←.

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
→, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←.

Odemknutí všech charakterů
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←.

Odemknutí všech extra věcí a bonusových úrovní
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
→, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →.

Nekonečno životů
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑.

Dočasná nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte □ a stiskněte
←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →.

FRONT MISSION 3

Zachování skillů
Po dohrání poslední mise si uložte hru, načtěte pozici a začněte hru od začátku s již naučenými skilly a speciály.
Rozdělení
V jednu chvíli se hra dělí na dva odlišné scénáře. Jeden je Emmy a druhý Alisy. Po vyzkoušení Wanzerů se vás Royogo zeptá, zda chcete dopravit wanzery společně s ní. Pokud půjdete s ní, bude se odvíjet Emmy scénář.
Tajný Wanzer
Až budete v Japonsku (okolo 50 mise), podívejte se na stránky Australian Spender's. Vyberte Garbagepit, použijte Inferno Dialer a zadejte 555(XKR)224. Promluvte si s neznámým na druhém konci a on vám zadarmo pošle wanzer Hoshun Mk112 a k němu i těžké pulsní dělo.
Inferno Dialer
Postupujte podle návodu výše a zkuste zadat další zajímavá čísla.
123A56BC
1TAXHELL
Ovádání MIDASe
Na stránkách Intrepid si můžete zkusit stáhnout ovládání MIDASe, ale při stahování dojde k chybě. Pokud byste to přeci jen chtěli zkusit, heslo je ALICIA-NA.

G

G-DARIUS

Nekonečně napojení
Poté, co se 100x napojíte, změní se v Options „Credit" na „Free Play"

Prohlédnutí FMV sekvencí
V Options najeďte na „Movies" a stiskněte ↓, ↑, ↓, ↑. Podržte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte START

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky.
Úroveň 1 - P, O, L, I, C, E.
Úroveň 2 - O, C, T, O, P, I.
Úroveň 3 - B, R, A, I, N, S.
Úroveň 4 - F, I, N, G, E, R.
Úroveň 5 - B, A, N, A, N, A.
Úroveň 6 - J, U, N, G, L, E.
Úroveň 7 - V, O, O, D, O, O.
Úroveň 8 - S, Q, U, E, A, K.
Úroveň 9 - D, U, N, D, E, E.
Úroveň 10 - T, E, A, P, O, T.
Úroveň 11 - B, U, T, T, E, R.
Úroveň 12 - I, N, D, I, G, O.
Úroveň 13 - S, T, R, O, U, D.
Úroveň 14 - E, L, I, X, I, R.
Úroveň 15 - L, I, Q, U, I, D.
Úroveň 16 - S, T, A, P, L, E.
Úroveň 17 - S, H, I, R, T, S.
Úroveň 18 - A, P, P, L, E, S.
Úroveň 19 - G, A, D, G, E, T.
Úroveň 20 - T, A, N, U, K, I.
Úroveň 21 - S, A, L, A, D, S.
Úroveň 22 - D, U, F, F, C, O.
Úroveň 23 - P, H, O, N, E, S.
Úroveň 24 - A, S, S, E, R, T.
Úroveň 25 - O, X, Y, G, E, N.
Úroveň 26 - J, O, Y, P, A, D.
Úroveň 27 - A, C, T, I, V, E.
Úroveň 28 - M, E, N, A, C, E.
Úroveň 29 - W, I, N, D, O, W.
Úroveň 30 - A, G, E, N, D, A.

GAUNTLET LEGENDS

Postava na úrovni 99
Nové postavě dejte jméno GASAWAY
Výběr úrovně
Nové postavě dejte jméno LOCK UP
Bonusové úrovně
Nové postavě dejte jméno CRAZY
Maximum power-upů
Nové postavě dejte jméno ICE
Aktivace všech kódů
Nové postavě dejte jméno MESSIAH

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte R2 a zmáčkněte:
↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.

Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓

Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte: ←, ←, →, ←, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.

Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ⊗.

Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte R2 a zmáčkněte: △, ←,

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte
↑, ○, →, ↑, ←, → ↓.

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte
↓, ↑, ←, ←, △, → ↓.

Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte
↓, →, ←, ○, ↑, → ↓.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GHOST IN THE SHELL

Všechny mise a videa
V hlavním menu stiskněte R2, L1, ↑, ↓, □, □, R1, R2.

GRAND THEFT AUTO

Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Kódy zadávejte místo jména
Nekonečné životy:
M, C, V, I, C, A, R.
Všechny zbraně a neomezená munice:
T, O, O, L, E, D, U, P.
Zvýšení skóre na skoro deset milionů:
B, I, G, B, E, N.
Přístup k souřadnicím na mapě:
S, W, E, E, N, E, Y.
Zvýšit úroveň na pět:
O, L, D, B, I, L, L.
Zrušit úroveň:
G, R, A, S, S.
Přístup do úrovně dvě:
M, A, Y, F, A, I, R.
Přístup do úrovně tři:
P, E, N, T, H, O, U, S, E.
Přístup do úrovně čtyři:
R, A, Z, Z, L, E.
Všechny úrovně, všechny zbraně a neomezená munice:
S, O, R, T, E, D.
Všechny úrovně, všechny zbraně, neomezená munice, neomezené životy, souřadnice vaší momentální pozice na mapě, vysoké skóre blížící se deseti milionům a rozšíření úrovní na pět:
H, A, R, O, L, D, H ,A, N, D.

GRAND THEFT AUTO 2

Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1,000,000 bodů.
MUCHCASH- 500,000 bodů.
NOFRILLS- ladicí mód.
WUGGLES- zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION

Výběr úrovně
V šampionátu zapauzujte hru a stiskněte ○, ↑, ↓, □, △.
Všechny triky
V šampionátu zapauzujte hru a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

GUNSHIP

Nesmrtelnost
V nahrávací obrazovce s vrtulníkem po briefingu stiskněte a do nahrání držte L1 + R2 + L1 + R2.
Nekonečná munice
V nahrávací obrazovce s vrtulníkem po briefingu stiskněte a do nahrání držte L1 + R2 + L1 + ⊗.

H

HARRY POTTER AND THE PHILISOPHER'S STONE

Odemknutí Quidditch league
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,←,→,←,→,←,→,○. Začněte novou hru a uložte si hru.
Všechny karty s legendárními kouzelníky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,□,○,□, ↓,←,○,□. Nevkládejte paměťovou kartu do konzole dřív, než si prohlédnete všechny karty. Cheat by nebyl funkční.
Vylepšení kouzelné hůlky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ↑,←, ↓,→,○,○,□,□. Počkejte, než budete moci kouzlit, a teprve pak vložte kartu do přístroje a hru si uložte.

HEART OF DARKNESS

Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + R2 + L1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V „Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v „Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES

Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet
Had, Medúza, Mince, Medúza

Centaur's Forest
Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník

The Big Olive
Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula

Hydra Canyon
Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják

Medusa's Lair
Lučiště, Pegasus, Lučiště, Kentaur
Cyclops Attack
Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučiště
Titan Flight
Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment
Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls
Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End
Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HEXEN
Cheat mód
Vstupte do obrazovky voleb a poté do „Pad Config". Držte R2 a stiskněte →, ↓, →, ▲, ⊗. Začněte hrát hru a v pauze najdete „Cheat".

HOT WHEELS: EXTREME RACING
Aktivační kód
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte XTRCHT!. Po zadání kódu není možné ukládat!
Neviditelnost
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte NOTHING.
Mód Upside
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte CEILING.
Lebky jsou opice
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte MONKEY.
Lebky jsou opičí lebky
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte BONES.
Zobrazení verze hry
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte VERDATE.

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte „100m Free Style" a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◎, ⊗, .

Vesmírná loď
V „Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4.5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte latku na 5.0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení latky poletí okolo vesmírná loď.

Tyrannosaurus Rex
V „Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi dívky

UFO
V „Javelin" ťukněte jednou na ◎ nebo □, abyste se rozeběhli k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ◎ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO spadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.

Ptáci
V „Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.

Krtek
V „Triple Jump" nebo „Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými poslednímí 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.

Balonek
V „Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35.Potom poletí davem diváků balónek.
Hlídkový balon
V „High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte latku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte
▲, ⊗, ▲, □, □, ◎.

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL
Cheat mód
Vstupte do místnosti se snookerem a přepněte se do módu prohlížení. Podívejte se na stoličku. Tak se dostanete do myší díry. Rozhlédněte se okolo a měli byste uvidět nápis Cheat Mode Activated
Podvůdek
Těsně před tím, než Jimmy odpálí, snižte rychlost střely na minimum. Tak se nikdy netrefí.

K

KKND: KROSSFIRE
Cheat mód
Při hře stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 a nakonec přímáčkněte START. Zapauzuje se hra a pak vyberte „Display Password" a stiskněte ←.

L

LARGO WINCH
Cheat menu
V hlavním menu zadejte SELECT, □, □, ◎, ◎, ▲, □, ▲, ◎.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R1
Doplnění zdraví
↓, ◎, ↑, ←, ↑, ←.

Zvýšení úrovně zdraví
→, ⊗, ←, ▲, ↑, ↓.

Zvýšení úrovně zdraví
→, ◎, ↓, ↑, ↓, ↑.

Ublížení Razielovi
←, ◎, ↑, ↑, ↓.

Doplnění magie a „Glyphu"
→, →, ←, ▲, →, ↓.

Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň
▲, →, ↓, →, ↑, ▲, ←.

Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti
↓, ◎, ◎, ←, →, ▲, ↑.

Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti
↓, ▲, R2, →, →, ↓, ↓, ←, ▲, ↓, →.

Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti
▲, ↓, R2, →, ↑, ↓.

Zapnutí „Force" schopnosti
←, →, ◎, ←, →, ←.

Zapnutí „plavací" dovednosti
↑, ◎, ↓, →, ◎, ←, ↑.

Zapnutí „Constrict" dovednosti
↓, ↑, →, →, ◎, ↑, ↑, ↓.

Ohnivý Reaver
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ◎, →, ↓.

Další varianta ohnivého Reavera
▲, →, ↓, ◎, ↑.

Ariel Reaver (pouze grafický efekt)
⊗, →, ↑, ↑, ▲, ←, ←, →, ↑.

Kain Reaver (pouze grafický
⊗, ◎, →, ▲, ←, ←, →, ↑.

Všechny schopnosti
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ◎, →, ←, ↓.

LEMANS 24 HOURS
Všechna auta a tratě
Pojmenujte se jako „TATOO".
1999 Audi prototyp
Pojmenujte se jako „MAYOU".
1999 Toyota
Pojmenujte se jako „PINOU".
1999 BMW
Pojmenujte se jako POHLIN.
Auto Hot Dog na speciální trati
Pojmenujte se jako „HOTDOG".
Auto cheeseburger na speciální trati
Pojmenujte se jako „FROMAGE".
Koláčové auto na speciální trati
Pojmenujte se jako „PIE"
Pizza auto na speciální trati
Pojmenujte se jako „PIZZA"
Vesmírná trať
Pojmenujte se jako „NAIMAR"
Bonusová auta
Pojmenujte se jako „MM1" až „MM7".
Plážové buginy
Pojmenujte se jako „BIGGY1" až „BIGGY8"
Speciální úvodní video
Pojmenujte se jako „JACKPOT"

LMA MANAGER 2001
500 milionů L
Jako jméno zadejte FILTHY RICH

Zvýšení hodnocení týmu na 9
Jako jméno zadejte SUPER STARS
Rychlé léčení zranění
Jako jméno zadejte POTIONS

Rychlé stavění stadionů
Jako jméno zadejte NO CONSTRUCTION
Vyhrání každého zápasu
Jako jméno zadejte LUCKY STREAK

LMA MANAGER 2002
L500,000,000 Jako jméno zadejte MONEY TREE
Rychlá výstavba stadionu
Quick stadium building:
Jako jméno zadejte BOB THE BUILDER
Bezplatné přestupy
Jako jméno zadejte HYPNOTISED
Hodnocení hráčů na 90%
Jako jméno zadejte TOP NOTCH
Rychlé uzdravování
Jako jméno zadejte MIRACLE
Vyhrání všech her
Jako jméno zadejte DREAM ON nebo WINNING WILD.
Rychlí hráči
Jako jméno zadejte CAFFEINE.
Agresivní hráči
Jako jméno zadejte DIE HARD.
Slunečné počasí
Jako jméno zadejte CALIFORNIA.
Hra bez karet
Jako jméno zadejte IN THE DARK.
Jednoduchá taktika
Jako jméno zadejte LAZY BONES.
Titulky
Jako jméno zadejte HOODOO.

M

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
10x vyšší ohodnocení
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ◎
10x nižší hodnocení
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ↓, ↑, ◎, ◎, R2

Perfektní rovnováha
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ←, ↑, →

Zobrazení stavu rovnováhy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ◎, □, ▲, □, ◎, ⊗

Speciál vždy na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ▲, ◎, ↑, ←, ▲, □

Přičtení času
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ↑, ◎, ⊗

Velká kola
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ◎, ◎, ↓

Babička
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, □, ⊗, ⊗, ↓, ◎

MEDAL OF HONOUR
Jděte do „Options" obrazovky z „War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty. Cheaty jsou funkční po dohrátí hry a v multiplayeru.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND
Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou.
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí.
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

MEDIEVIL
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte ↓, ↑, □, ▲, ▲, ◎, ↓, ↑, □, ▲.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte ▲, ◎, ▲, ◎, ◎, ▲, ←, ◎, ↑, ↓, →, ◎, ←, ←, ▲, →, ◎, ←, ←, ▲, ◎, ↓, ◎, ◎, →.

MEDIEVIL 2
Cheat mód
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte ↓, →, ◎, ←, ←, ▲, →, ◎, ←, ←

MEGAMAN X5
Xovo brnění Super Nova
Označte Xe v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓
Xovo brnění Fourth
Označte Xe v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓, ↑, ↑, 9x ↓
Megamanovo ultimátní brnění
Označte Megamana v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓
Zerovo Černé brnění
Označte Zera v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↓, ↓, 9x ↑

MEGAMAN X6
Xovo neomezené brnění
Před započetím hry stiskněte v titulní obrazovce ←, ←, ←, →.
Dark Revived Hunter
Před započetím hry stiskněte v titulní obrazovce L1, L1, L1, R1.

MEN IN BLACK: CRASHDOWN
Všechny zbraně
Jako heslo napište MAGICPOCKETS
Neomezená munice
Jako heslo napište UFO
Nesmrtelnost
Jako heslo napište R8HARD
Smrt jednou ranou
Jako heslo napište ONESHOTSPLAT
Náhlá smrt
Jako heslo napište MARRYMEALECKS
Turbo
Jako heslo napište RUNSLIKETHEWIND
Sluneční brýle
Jako heslo napište TINTEDSPECS
Rozmazaná grafika
Jako heslo napište MENINBLURRR
Změna úhlu kamery
Jako heslo napište ALIENSEYEVIEW

METAL GEAR SOLID
Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu „Extras".

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ⊗, R1, ◎, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ⊗, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ▲, ◎, →, ▲, ↑, →, ◎, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ◎, ↑, ▲, ◎, ←, ▲, □, □, ⊗, ↓.

MIKE TYSON BOXING
Jimmy Flex a diskostadión
Přejmenujte vašeho boxera na CLUBFUD.
John L. Sullivan
Přejmenujte vašeho boxera na OLD MAN.
Neviditelný boxer
Přejmenujte vašeho boxera na GONE.
Malé hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na BINGY.
Velké hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na BONGY.
Pulsující hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na OUCH.
Točící se hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na HURTS.
Natahovací krky
Přejmenujte vašeho boxera na NECK.
Velké ruce a nohy
Přejmenujte vašeho boxera na STUPID.
Vypnutí všech cheatů
Přejmenujte vašeho boxera na NORMAL.

MISSION: IMPOSSIBLE
Vzkaz od programátorů
Zadejte „TTOPFSECRETT" jako kód do „Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte „SEECOOLMOVIE" jako kód do „Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte „IMTIREDTODAY" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Turbo mód
Zadejte „GOOUTTAMYWAY" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Superskok
Zadejte „BIONICJUMPER" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte „SCAREDSTIFFF" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".

MONSTERS, INC.
99 životů
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ◎, ◎, ◎, ▲, □, ⊗, ▲
Full health
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ◎, ◎, ◎, □, ▲, ⊗, ▲
Maximální strašenlivost
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ◎,

MORTAL KOMBAT 3
Cheat menu
Po obrazovce „Prepare For Kombat" stiskněte ⊗, L1, R2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky „Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ⊗, ◎, ▲, L1, R1, R2, L2, R1, L1. Při správném zadání uslyšíte „You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte „Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví „cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte „Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte „Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka)a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte „Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.

Nová zbraň
Dokončete hru Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, R2, L1, R2, R1, R1.
Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Nekonečné kredity
V obrazovce story stiskněte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Při správném zadání uslyšíte zvuk a stav kreditů se změní na „Freeplay".
Hraní za Chameleona
Vyberte některého ninju (muže) a držte ←+ L1 + R2 + R1+ ▲ dokud nezačne zápas. Když začne souboj, váš ninja vybouchne a objeví se Chameleon.
Výběr arény
V obrazovce výběru bojovníků označte Sonyu a stiskněte ↑ + START. Při správném zadání se obrazovka zachvěje a ozve se rána.
Náhodný výběr postavy
V obrazovce výběru bojovníků stiskněte ↑ + START.
Zpřístupnění „?"
Na čtverci „Konfigure Kombat" podržte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte ↑.

MOTO RACER
Kódy zadávejte rychle v hlavním menu. Při správném zadání slyšíte zvuk motoru.
Zpřístupnění všech tratí:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, R1, R2, ▲, X.
Zpřístupnění všech obrácených tratí:
↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, R1, R2, ▲, X.
Převrácený mód:
←, →, ←, →, R1, R1, L1, L1, ▲, X.
Motorky Pocket bike:
↑, ↓, R2, R2, ↓, ↑, L1, X.
Rychlost počítače 50 km/h:
↓, ↓, ↓, R1, L1, R1, R2, ↓, ↓, X.
Super zrychlené motorky:
↑, ↑, ↑, ▲, L1, ▲, R2, ↑, ↑, X.
Motorky budoucnosti:
↑, ↑, ↑, ↓, L1, R2, L1, R2, R1, X.
Noční tratě:
↑, R1, L1, ↓, ▲, R2, R1, ←, L1, X.
Motorky bez jezdců
←, ←, ▲, →, →, ↑, ↓, L1, L1, ⊗.
Jezdci bez motorek
→, →, R1, ←, ←, ↓, ↑, R2, R2, ⊗.
Titulky
Prohlédnutí vítězné FMV sekvence

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1, R2, ↑, ←, ▲.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, →, ←, ▲, ⊗.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, R1, ▲, ⊗.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte R1, R2, →, ←, L1, L1, ⊗.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, R2, ↑, ↑, R1, R1, ↓, ↓, L1, R1, ▲, R1, ↑, ↓, R, ▲, R2, L1, R1, R2, R2, R2, ↑, ↓, ↑, R1, R1, ▲.

MOTO RACER WORLD TOUR
Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte R1, ▲, R1, R1, ↑, ↑, ←
Zpomalení hry
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ↑, →, ▲, R1, R2

MUPPET MONSTER ADVENTURE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Všechna morfování
R1, R2, R1, ←, →, R2, ↑, ↓, R1, R2
99 životů
↑, ↑, ↓, ←, →, R1, ↑, ←, →, R1.
Kuřecí puška
R1, R2, R1, R2, R1, R1, R2, R1, R1, R1
+10 mincí
←, ↑, ↓, →, R1, R2, R1, R2, R1, R1
Neomezený čas v minihrách
↓, R2, R2, R2, ↑, L1, L1, L1, ↓, ↑
Zpřístupnění celé galerie
R1, ←, R1, →, ↓, ↑, R1, ↓, R1, ↓
Odemknutí všech úrovní
↑, ↑, R1, ↓, ↓, R1, ←, R1, →, R1
Výběr úrovně
R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, L1, R2.
Nesmrtelnost
R2, R2, L1, L1, R2, R2, R2, L1, L1, R2.
Létající kamera
R1, ←, R2, ↑, L1, R2, L1, ↑, R2, ↑.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko START.
Všechny tratě
R1, ▲, ⊗, R1, ▲, ⊗, R1, ▲, R1, ⊗
Všechny postavy a vozidla
▲, R1, ▲, R1, ⊗, ▲, ▲, ⊗, R1
Závěrečné titulky
R1, ▲, R1, ▲, ⊗, ▲, R1, R1, ▲, ⊗

MTV SKATEBOARDING
Multicheat
Jako jméno napište PASWRD.

N

NBA HOOPZ
Na obrazovce hry pro více hráčů použijte následující tlačítka pro změnu tří symbolů. Pro změnu prvního R1, druhého ⊗ a třetího

3-2-1 ↑ - Nekonečné turbo
0-2-3 ← - Hra na pláži
3-2-0 ← - Hra na ulici
5-4-4 ← - Hraní za doktora Atomica
0-1-4 → - Domácí v uniformě
0-2-4 → - Hosté v uniformě
1-2-1 ← - Babské střely
0-1-1 ↓ - Ukáže střelbu v %
1-1-0 ↓ - Ukáže místo dopadu
4-4-4 ← - Hra bez skórování
3-0-0 → - Velké hlavy
3-3-0 ← - Malí hlavy
5-4-3 ← - Malí hráči

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména.
xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcav8 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte START+ R2+ ⊗. Držte je, dokud se hra nenahraje.

Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ←+ R2+ R1. Držte je, dokud se hra nenahraje.

Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce ↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte R2, L1.

Zpomalená auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, R2, R1.

Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED
Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, CIRCLE, SQUARE a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.
Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM

Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG

NIGHTMARE CREATURES
Cheat mód
Zadejte jako heslo ←, ↑, ▲, ↓, ▲, ▲, ⊗, ↑ nebo ←, ↑, ▲, ↓, R1, ▲, R2, ↓
Ladící mód
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1(3), L1(3), R2(3), R2(3), START.

Smrt jednou ranou
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1, L1, R2, R2, SELECT.

Malé příšery
Zapněte Cheat mód a namačkejte R2, R2, L1, L1, L1, R2, START.

Všechno je rozmazané
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1, R2, R2, L1, R2, R2, L1, START.

Výběr úrovně
V hlavní obrazovce namačkejte L1, L1, R2, L1, L1, R2, START.

NIGHTMARE CREATURES 2
Cheat menu
Zapauzujte hru a stiskněte R2 + L1 + R1 + R2 a nakonec START.
Zapauzujte hru a objeví se volba Cheats.

Procházení zdmi
V hlavním menu stiskněte R2 + L1 + R1 + R2 a nakonec START.

Nesmrtelná monstra
V cheat menu stiskněte R2 + R1 + START.

Výběr úrovně
Označte „New Game" a stiskněte L1 + R2 + R1 + R2 + START. Znovu označte „New Game" a šipkami ← a → si vyberte úroveň.

Zobrazení zbývající energie nepřátel
V cheat menu stiskněte R2 + R2 + R2 + START.

Zabití jednou ranou
V cheat menu stiskněte L1 + R2 + L1 + R2 + START.

Neomezený počet napojení
V cheat menu stiskněte L1 + R2 + L1 + START.

Super vylepšení
V cheat menu stiskněte L1 + L1 + START.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS
Dětský mód
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte R2, R2, START, START, START, R2, R2, R2.

Velké hlavy, nohy a ruce
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte START, START, R2, R2, R2, START, START, START.

Nesmrtelnost a všechny předměty
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, ▲, R2, R1, ▲, R2. Ninja se promění v nesmrtelného kostlivce a bude mít všechny předměty.

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Opakováním kódu měníte zbraně.

Výběr úrovně
Vyjměte paměťové karty a načtěte hru. Při nápisu „Checking Memory Card" stiskněte R2, R2, R2, R2.

Slabší bosové
Při souboji s bossem zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, L1, R1, R2, R2, ▲ 6x.

Velké hlavy
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte START, START, START, R2, L1, R2, START, START, START.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu „Time-Trial" a označte položku „use competition access code".
Všechny tratě- L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechny vylepšení- L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky- M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci- G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód- E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace- B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)- T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)- L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)- A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)- L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)- J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

O

O.D.T.
50 životů
Zapauzujte hru a stiskněte , ↑, R1, →, SELECT, R2
Doplnění zdraví
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, R2
Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ↑, ↓, R1, R2
Doplnění many
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, R1
Doplnění zkušeností
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, L1, R2, L1
Zvýšení úrovně kouzel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ▲, SELECT, L1, L1, SELECT
Zvýšení úrovně zbraní
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, ←, →, ↑, ↓
Vylepšení schopností
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R1, ▲, SELECT, ←

ONE
Všechny zbraně
Jako password napište „Maxpower"
Ladící mód
Jako password napište „HEYBUDDY"
Nesmrtelnost
Jako password napište „DIEFOOLS"
Výběr úrovně
Jako password napište „Hevyfeet"
Hesla do úrovní
2 - DIYGIXRA 3 - KCSVJTJB
4 - RWLKLPBC 5 - YQFZMLTC
6 - FLZNOHLD

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo „BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo „HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo „VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo „CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo „EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo „BODYSWAP".
Při hraní stiskněte ▲.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo „OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo „CASHDASH".

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte „GETACCES"
nebo „OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte „NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte „HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte „MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte „IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte „SKATBORD" jako heslo.
Mutantní mód
Zadejte „GENETICS" jako heslo.
Příšery se obnovují
Zadejte „JUSTKIDN" jako heslo.

PARAPPA THE RAPPER
Změna Parappova hlasu
Dohrajte první dvě úrovně s hodnocením Cool a zadejte ⊗, ⊗, ⊗, ▲, R1, ▲, R2, R2, →, ←, R2, ⊗. Dohrajte další level a ve čtvrté úrovni zadejte ⊗, R2, ▲, R1, ⊗. Při držení L1 si R2 a R1 přepínáte hlasy jiných postav ze hry.

PINK PANTHER
Univerzální kód
L1, L1, R2, R2, L1, R2, L1, L1, ←, →, SELECT, L1

POPULOUS: THE BEGINNING
Cheatový mód
V první úrovni označte ⊗ každý strom na mapě.
Po zapauzování hry najdete cheatové menu.

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
R2, R1, R2
Neomezeně napojení
L1 + L2, R1 + R2 + R2
Přístupný tovární jezdec
→ + R2, ←+ SELECT+ ⊗
Testovací černé Porsche
→ + R2, ← + R1 + SELECT
Auta hráčů skáčou
R2, ⊗, R2
Všechna auta skáčou
↑+ R2, ↑ + ⊗, ↑ + R2, ↑ + ⊗, ↑ + R2, ↑ + ⊗.
Zrychlená auta
SELECT + R2, SELECT + R1, SELECT + R2 + R1
Super auto
SELECT + R2, SELECT + ⊗, SELECT + R2 + ⊗
Zrcadlový mód
← + ⊗, ↓+ ▲, → + R2
Interaktivní tratě
↓ + START, ↑ + START, SELECT, START
Dlouhé tratě
↑ + SELECT, ↓ + SELECT, START, SELECT.
Nebezpečná jízda
↑, ←, → + SELECT
Vysoké hlasy
↑, ▲, ↑, ▲.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulků
R2, ⊗, ← + SELECT, → + SELECT

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE
Výběr úrovně
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte OMEGA
Neomezeně napojení
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte FOREVER
Neomezeně životů
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte IMMORTAL
Odemknutí všech galerií
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte SHOWCASE

Q

QUAKE 2
Bronzový cheat
Dokončete hru na jednoduchou obtížnost.
Stříbrný cheat
Dokončete hru na střední obtížnost.
Zlatý cheat
Dokončete hru na vysokou obtížnost.

R

R-TYPE DELTA
Silnější zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a zadejte některý z cheatů
100% kanón
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ▲
Červený power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + R1
Modrý power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ⊗
Žlutý power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + R2

RAINBOW SIX
Odhalení všech map
V hlavním nebo „Pause" menu podržte

L1 a stiskněte ⊗,○,□,△,△,○,⊗.

Závěrečná animace
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte □,△,□,□,○,○,⊗.

Doplnění zdraví
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, △, ⊗, ○, ○, ⊗, □, □.

Neviditelní rukojmí
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○, ○, □, △, ⊗, △, ⊗, ○.

Odemčení všech dveří
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, □, □, △, ⊗, ○, □, △.

Více munice
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte □, □, ○, △, ⊗, △, ⊗,△.

Hra bez teroristů
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte △, ○, ○, △, □, ⊗, △, ○.

Supermuži
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ⊗, □, △, △, ○, □, ⊗, ⊗.

Všichni za sebe
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ○, △, △, ⊗, ○, □, ⊗, △.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Hesla do jednotlivých úrovní
H2T8TSHRP!T87
PZX8Z5PRP!Z87
XZ7875XRP!787
?Z?8?5?RP!?87
H6DZDVGSP8D97
P6HZHV48H8H97
X6LZLVWSH8K97
Výběr úrovně
Vyjměte paměťové karty a spusťte konzolu. Vyberte kampaň a v ní načtení hry. Jako heslo zadejte
P8H!H!P8P?H!?.

RALLY CROSS

Cheaty
Lze zadat pouze jeden z cheatů pro celou sezónu
fat tires - tlusté pneumatiky
no wheels - žádné pneumatiky
wheels - speciální pneumatiky
stone - těžší auta
feather - lehčí auta
float - nízká gravitace a zmatení protivníci
spinner - snížení tření
banzai - zvýšená akcelerace
noviscous - voda a bahno nezpomaluje
radbrad - reálná gravitace
high_time - větší smyky
Zpřístupnění sezón
Jako svoje jméno napište
vet me - získání sezóny zelenáčů
im a pro - získání sezóny veteránů
weeoo - získání všech sezón

RAPID RACER

Cheaty - následující kódy zadávejte namísto jména
/BOA - všechny lodě
QAK - kachní mód
HURR - loď Hurricane
STR - všechny trasy
DAY - zpřístupnění všech denních tratí
NIT - zpřístupnění všech nočních tratí
RRIM - zpřístupnění všech zrcadlových tratí
FRAC - zpřístupnění všech fraktálových tratí
WINR - vyhrané všechny tratě

RAYMAN

99 životů
Jako heslo zadejte XNB9FM!Z2?
Prohlédnutí konečné FMV sekvence
Jako heslo zadejte NW?N4RCFDQ

Hesla do úrovní
Band Land, Allegro Presto - !GNSZ36N9X
Blue Mountain, Twilight Gulch - PJNJF!Q29P
Blue Mountain, The Hard Rocks - Z?WOZ3QTFP
Picture City, Pencil Pentathalon - Z8N8P36D6P
Picture City, Space Mama's Crater - Z8WOZ5QNOZ
The Cave of Skops, Crystal Palace - VPN8P!646Z
The Cave of Skops, Eat at Joe's - P1NO7!6NSZ
The Cave of Skops, Mr Skops' Stalactites - FGN83562SZ
Candy Chateau - FJSJ!C620P

RELOADED

Extra munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte △, ←, ←, ←, ○, △, ↓. V zapauzované hře se zpřístupní nová položka pro munici.

Uzdravení
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ↓, →, ←, △, →, ↓. V zapauzované hře se zpřístupní nová položka pro doplnění energie.

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ←, △, ⊗, →, ○, △, ↓

Hraní za Fwanka
V obrazovce výběru postav označte Mamma a stiskněte L1, ○, L1, ↓, ↓, L1, ○, L1, L1. Nad Sister Magpie přelétne červený balónek, místo které je nyní Fwank.

Silnější zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ←, ↑, ⊗, ○. V zapauzované hře se zpřístupní volba pro munici.

ROLLCAGE STAGE 2

Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód - HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno - I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód - IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód - I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOOO!
Aktivuje Bubble Soccer mód - IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů - MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě - NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód - PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta - WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů - WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě - YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SHOCKWAVE ASSAULT

Cheatový mód
Vystřelte laser a dokud bude stále vidět, zapauzujte hru. Pak stiskněte □, ⊗, □, ○, △, ○,△,■.
Nezranitelnost
Zapauzujte hru a zadejte □, ⊗, △.
Bomby
Zapauzujte hru a zadejte □, ⊗, ○.
Super laser
Zapauzujte hru a zadejte ○, ○, ⊗, ○, △, □.
Dokončení mise
Zapauzujte hru a zadejte □, ⊗, □, □, ○.
Doplnění paliva
Zapauzujte hru a zadejte ○, ⊗, □

SILENT HILL

Extra menu
Stiskněte v „Options menu" L1, L2, L1, nebo L2.

SILENT BOMBER

Advanced mode
Po dokončení hry se vám odemkne „Advanced mode". V něm si budete moci vybrat, jakou úroveň chcete hrát a jaké čipy použijete.

Mercury
K odemčení Mercuryho potřebujete dohrát každou misi s nejhorším hodnocením B.

Benoit Manderubrot
K odemčení Benoit potřebujete dohrát každou misi s nejhorším hodnocením A.
Neko Tank
K odemčení tanku potřebujete dohrát každou misi s hodnocením S.

SIMPSONS WRESTLING

Bonusové zápasy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →
Bonusový ring
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L2, L1, ○, L2, L1
Neomezené zdraví
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L1, L1, →, ←
Neomezená energie
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L1, L1, ↓, ↑
Hra za Itchyho nebo Scratchyho
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L2, ○, L1, L2
Ring Big Ape
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L2, L1, ○, L2, L1
Velké ruce
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, L2, ○
Velké hlavy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L1, L1, ↑, ↓
2D postavy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, L1, L1, ←, →
Legrační titulky
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, L1, ○, L1

SLED STORM

Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save

Hraní za Sergeie
□, L1, □, L2, △, L2, ⊗, ○

Hraní za Jackala
L2, L2, ○, L2, □, L1, L1, △

Skútr s lyží
○, △, □, L2, L2, L1, ⊗, △

Demo trať
L2, L1, △, □, △, L1, ○, ⊗

Zrcadlové tratě
○, L1, L2, L2, L1, ⊗, △, L2

Obrácené tratě
□, L1, ⊗, □, L2, ⊗, △, ○

Super Snocross 6
□, ⊗, △, △, L1, L2, ○, △

Kompletní Open Mountain Championship
□, ⊗, L2, □, ○, L1, ○, △

Levnější upgrady
⊗, L1, ○, △, □, □, △, L2

Dance mix
L2, △, ⊗, L2, △, □, ○, ⊗

Mlha
□, L1, ⊗, □, L2, ⊗, △, ○

SOVIET STRIKE

Nezničitelný štít
Jako password zadejte IAMWOMAN.
Nekonečná munice
Jako password zadejte STRANGELUV.
Dvojnásobný dolet
Jako password zadejte VULTURE.
Neomezená zásoba paliva
Jako password zadejte MOUNTADEW nebo EARTHFIRST.
Čtyři napojení
Jako password zadejte SADISSA.
Nekonečno napojení
Zadejte heslo úrovně, ale na místo START stiskněte △ a vymažte políčka pro zadávání. Nyní jako password zadejte ELVISLIVES.
Dvojitý damage
Jako password zadejte DAVEDITHER nebo DRBENWAY.
Neomezené palivo, munice a nesmrtelnost
Jako password zadejte MIDNIGHOIL.
Neomezené palivo, munice a napojení
Jako password zadejte FUGAZI.
Neomezené palivo, munice, štít a napojení
Jako password zadejte THEBIGBOYS.
Helikoptéry jsou zobrazené jako přtelské
Jako password zadejte GHANDI.
Helikoptéry jsou zobrazeny jako nepřátelské
Jako password zadejte ANGRYLOCAL.
Mír
Jako password zadejte QUAKER.

SPEC OPS: RANGER ELITE

Nesmrtelnost
Jako jméno zadejte ROCKSTAR a v zapauzované hře vyberte volbu „Invulnerability".

SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
„Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Zpřístupnění všeho
Jako heslo zadejte AUNTMAY.
Ladicí mód
Jako heslo zadejte DRILHERE.
Výběr úrovně
Jako heslo zadejte NONJYMNT.
Nekonečné životy
Jako heslo zadejte SUPERGOD.
Všechny obleky
Jako heslo zadejte WASHMCHN nebo SPDRHIST.
Všechny galerie
Jako heslo zadejte DRKROOM.
Všechny tréninkové režimy
Jako heslo zadejte CEREBRA.
Velké hlavy
Jako heslo zadejte ALIEN.
Velké nohy
Jako heslo zadejte STACEYD.
Mód What if?
Jako heslo zadejte VVISIONS.
Nejvyšší skóre programátorů
Jako heslo zadejte VVHISCRS.

SPYRO THE DRAGON

Kódy se zadávají v inventáři

Nekonečné životy
□(6), ○, ↑, ○, ← ○, →, ○.

Volba úrovně
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + L2 a stiskněte Square.

Nalezení drahokamu
Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.

Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Všechny dovednosti
○(4x), □.

Velká hlava
↑(4), L1(4), ○.

Placatý mód
←, →, ←, →, L2, L1, L2, L1, □.

Červený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ○.

Modrý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊗.

Růžový Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, □.

Zelený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, △.

Žlutý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.

Černý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

Titulky
□, ○, □, ○, □, ○, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, L1, L1, L1, □, ○.

Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, L1, ↑, L1, ↑, L1, ○, ○.

Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○, □, ○

Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.

Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗.

Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, .

Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, □.

Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ○.

Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, □, L1, L2, L1, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.

99 životů
Zapauzujte hru a stiskněte L2, L1, L2, L2, ↑, ↑, ↑, ↑, ○

Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L1, ○, L1, ○, L2, ○, L2, ○

Jednoduchá obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, ⊗

Těžká obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, →, ←, →, □, ○, □

Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte L1 + L2 + R2 + □, budete přepnuti do dema Crashe Bashe.

STAR WARS: DEMOLITION

Nesmrtelnost
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte RAISE_THEM
Všichni jezdci
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte WATTO_SHOP
Zpomalení
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte LOW_MO_ON
Turbo mód
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte THROTTLEUP
Rychlejší střelba
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte FIRERATEUP
Nízká gravitace
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte LO_GRAV_ON
Vysoká gravitace
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte BFM_FEELIT

Stejná vozidla v multiplayeru
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte MULTI_CARS
Hra bez nepřátel
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte NO_BADDIES
Tři útočí najednou
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte ITS_A_TRAP
Přeměna Hunt-A-Droid na Hunt-A-Jar-Jar
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte GUNGANHUNT
Náhodné tratě a protivníci
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte NO_PEEKING
Prohlédnutí vítězných FMV sekvencí
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte MOVIE_SHOW
Prohlédnutí nevítězných FMV sekvencí
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte SAD_MOVIES
Alternativní ovládání
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ R1. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte EXTRABUTTS

STAR TREK: INVASION
Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + R1, L2 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES
Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana, stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka.
Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.

Tajné úrovně
11. úroveň:
Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň:
Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň:
Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň:
Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STREET SK8ER
Kódy zadávejte v hlavním menu.
Zpřístupnění všech bran a zrcadlových tratí
→, ◎, ▢, ←, ▢, ◎, R1, L1

Všechna prkna
→, →, L1, L2, ←, ←, L1, L2

Hra za Sarah
←, ←, ▢, →, →, ◎, R1, R1

Hra za Micka
←, →, ◎, ▢, L2, L1, L2, R1

Hraní za Bonobo
→, ◎, ←, ←, ◎, ◎, ▢, ▢

Hraní za Saho
Dohrajte „Street Tour" dvakrát s Frankie
Zpřístupnění všech bran
Pokaždé, když dohrajete „Street Tour" s normální postavou, dvě modré brány budou zpřístupněny. Dohrajte „Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a brány se zpřístupní všechny.
Speciální prkna
Pokaždé, když dohrajete „Street Tour" s bonusovou postavou, zpřístupní se pět prken. Dohrajte „Street Tour" se všemi čtyřmi a prkna se zpřístupní všechna.

STREET SK8ER 2
Náhradní kostýmy
Držte L1, L2, R1 nebo R2 a vyberte „Skate"
Cheaty se zadávají na obrazovce s nápisem „Press Start Button"
Všechny tratě
←, →, ←, →, ◎, ◎, R1, ▢
Všechna prkna
Všechny postavy
←, ←, →, ◎, L2, ▢, →, L2
Dovednostní level a atributy na maximu
R1, ▢, ←, ←, L2, ←, R1, ←
Prohlédnutí FMV sekvencí
L2, L2, L1, L2, R1, R1, R1, R1

STUART LITTLE 2
Odemčení všech úrovní
L2, ←, →, R1, L1, ↑, ↓, L2
99 životů
↓, ↑, ▢, ◎, L2, L2, L1, L1
Nesmrtelnost zap/vyp
L2, ▢, L1, ◎, R2, ▢, L1, ◎
Nekonečná munice zap/vyp
▢, L1, R1, ↑, ◎, L2, L2, ↓

SYDNEY 2000
Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER
Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do „Options", označte „SELECT mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + ▢+ ◎+ ⊗.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte „Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ◎ + ⊗.
Super obtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + ▢ + ◎ + ⊗.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte „Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ◎ + ⊗.

SYPHON FILTER 2
Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game
(nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň
↑ + SELECT + L1 + L2 + ▢ + ◎ + ⊗.

Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ◎ + ▢ + ⊗. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku „Cheats".

Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
SELECT + L2 + ◎ + ▢ + ⊗.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu BRIEFING
a současně stiskněte ← + L1 + L2 + ◎ + ⊗. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TEAM BUDDIES
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ◎, ▢, ⊗, ⊗.

Přeskočení světa
Na informačním panelu v rotundě podržte L1 + L2 + R2 a stiskněte R1

Stejně vypadající budovy
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ▢, ▢, ◎, ◎

Velké nohy
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ▢, ▢, ⊗

Velké zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ◎, ◎, △

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, △, ▢, ◎

Odemčení všech úrovní a světů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ◎, ▢, ▢
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ◎, ▢, △, ⊗
Doplnění energie celému týmu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊗
Doplnění munice celému týmu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, △, △
První speciální zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, ⊗, ⊗
Druhá speciální zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, △
Super zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, ▢, ▢
Raketové boty
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ▢, ▢, △
Jetpack
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ▢, ▢, △, △
Silnější balíčky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ◎, ⊗, ⊗, ◎
Nezničitelná základna
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗
Rychlejší výroba zbraní
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ◎, ◎, ⊗, ⊗
Rychlejší výroba panáčků
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ◎, ◎, ⊗, ◎
Přátelská zvířata
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ◎, ▢, ▢, ◎

TENCHU: STEALTH ASSASSINS
Uzdravení
Zapauzujte hru a stiskněte ▢, ▢, △, △, →, →, ↑, ←.
Maximální nosnost 99 předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte R2 a stiskněte ▢, ▢, △, △, →, →, ↑, ↓.

Zvýšení počtu předmětů o 1 kus
V obrazovce výběru předmětů podržte R2 a stiskněte ▢, ▢, △, △, →, →, ↑, →.
1 kus od každého předmětu
V obrazovce výběru předmětů podržte L1 a stiskněte ▢, ▢, △, △, →, →, ↑, ←.

Všechny mise
Na obrazovce, kde si vybíráte misi, podržte L1 a stiskněte ▢, ▢, △, △, →, →, ↑, →

Výběr rozmístění nepřátel
Na obrazovce, kde si vybíráte misi, podržte L1 ▢, ▢, △, △, →, →, ↑, →.

TENCHU 2
Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte ◎ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.

Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT + R1 (zobrazí se mapa) a stiskněte 5x ◎.

Zpřístupnění všech věcí
V obrazovce výběru předmětu stiskněte R2, L2, R2, R2. Potom podržte SELECT a stiskněte →, ←, ◎, ▢, ↓, ↑, ↑.

Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ◎ a stiskněte ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.

Zpřístupnění všech úrovní
Označte neodemknutou misi (označena -). Podržte ▢ a stiskněte →, ←, ↓. Pusťte ▢ a podržte ◎. Stiskněte ←, →, ↑. S ◎ podržte ▢ (nepouštět ◎) a stiskněte ↑, ↓.

Hraní za Tatsumaru
Dohrajte hru za Ayame a Rikimaru

TEST DRIVE 5
Všechna auta
Vytvořte rekord trati a podepište se jako „NOLIFE"
Všechny módy
Jako password napište „VRSIX"
Všechny tratě
Jako password napište „NUTS"Bonusové
FMV sekvence
Jako password napište „AUXYRAY"
Bonusová auta
Jako password napište „SPUNK"
Původní trať Silverstone
Jako password napište QUALITY
Mód s policisty
Jako password napište VRSIX
Čtvrtmílová trať tahačů.
Jako password napište FIESTA
Super Arcade mód
Jako svoje jméno v Time Trial módu napište „SPURT"

TEST DRIVE 6
▢6,000,000
Napište „AKJGG" namísto jména.
Všechna auta
Napište „DFGY" namísto jména.
Všichni soupeři
Napište „OPIOP" namísto jména.
Všechny tratě
Napište „ERDRTH" nebo „ERERTH" namísto jména.
Všechny „Quick Race" tratě
Napište „CVCVBM" namísto jména.
Vypnuté checkpointy
Napište „FFOEMIT" namísto jména.
Zapnuté checkpointy
Napište „NOEMIT" namísto jména.
Jízda bez soupeřů
Napište „OPOIOP" namísto jména.

THE FIFTH ELEMENT
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R2, R1, SELECT.

THE ITALIAN JOB
Cheatový mód
V hlavním menu stiskněte △, △, ◎, △, ◎, △, ▢, △, ▢, △
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Odemknutí všech misí v „Italian Job"
Odemknutí všech checkpointů
Odemknutí všech ničitelů
△, ▢, ▢, △, ▢, ▢, △, ◎, ◎, ◎
Odemknutí všech tras ve volném ježdění
▢, △, ▢, ◎, ◎, ◎, △, ◎
Odemknutí všech závodů v challenge
▢, ▢, △, ◎, ◎, ▢, △, ◎

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK
99 životů a všechny DNA
Zadejte některé z následujících hesel do položky Password
Compy -
⊗,⊗,◎,△,▢,⊗,▢,⊗,◎,▢,△,▢
Lovec -
▢,▢,△,◎,⊗,▢,▢,▢,▢,⊗,◎,△
Raptor -
⊗,⊗,◎,△,▢,⊗,▢,⊗,▢,▢,△,◎
△-Rex -
⊗,⊗,◎,△,▢,▢,▢,⊗,△,▢,△,▢
Prey -
▢,▢,△,◎,⊗,⊗,▢,▢,△,⊗,◎,△
Výběr postav
Lovec -
▢,⊗,◎,△,⊗,◎,▢,△,▢,⊗,◎,⊗
Prey -
△,⊗,△,⊗,◎,⊗,▢,△,△,▢,◎,⊗
Raptor -
▢,⊗,◎,△,⊗,◎,▢,△,⊗,▢,◎,⊗,△
Rex -
△,▢,◎,▢,⊗,△,△,◎,▢,△,△,⊗

Prohlížení FMV sekvencí
Jako Password zadejte
▢, ⊗, ◎, △, △, ⊗, ▢, ◎, △, ◎, ⊗, ▢. Zprávy o chybném hesle si nevšímejte a zadejte ho ještě dvakrát, teprve pak se zpřístupní další položka v hlavním menu.

THE WORLD IS NOT ENOUGH
Golden Gun mód
Dokončete celou hru.
Nesmrtelnost
Dokončete úroveň Meltdown s nejlepším časem.
Všechny zbraně
Dokončete úroveň Turncoat s nejlepším časem.
Neomezená munice
Dokončete úroveň Fallen Angel s nejlepším hodnocením.
Silnější zbraně
Dokončete úroveň Flashpoint s nejlepším hodnocením.
Silnější nepřátelé
Dokončete úroveň Russian Roulette s nejlepším časem.
Neviditelný Bond
Dokončete úroveň Villa s nejlepším hodnocením.

THEME PARK WORLD
Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ⊗, ◎], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ◎, →, ←, ↓, ↑, ◎], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL
Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- ▢, R2, →, L2, R1.
Malé hlavy- L2, ↓, L2, R1, ◎.
Velké hlavy- △, △, R2, R1, R1.
Hlava jako míč- ←, R1, R1, R1, L2.
Překvapení- ↓, R2, R2, L2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ◎, L2, ←, L2, △.
70. léta- L1, R2, L2, ◎, R1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, L2.

THIS IS FOOTBALL 2
Hráči bez dresů
V hlavním menu stiskněte L2, L2, R1, R1, ▢
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte ▢, △, ◎, R1, R1
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte L2, L2, L2, ◎, ◎

TINY TANK
Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + → + ◎ + △ + ▢ stiskněte ⊗ v menu „Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR
Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA 2
Všechna auta
Jako svoje jméno napište MECHANIC
Všechny tratě
Jako svoje jméno napište BIGLEY
Bonusové tratě
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Mód Micro Machines
Jako svoje jméno napište MINICARS
Menší výdrž vozidel
Jako svoje jméno napište DUBBED
Kolize jako v pinballu
Jako svoje jméno napište BCASTLE

Dlouhé tratě
Jako svoje jméno napište LONGLONG
Vypnutí diskvalifikace
Jako svoje jméno napište PUNCHY
Speciální volby v Challenge módu
Jako svoje jméno napište BANGBANG
Turbo mód
Jako svoje jméno napište FASTBOY
Tratě s většími kopci
Jako svoje jméno napište ELASTIC
Okruh Oulton Park
Jako svoje jméno napište DINKYBIT
Ford Mondeo
Jako svoje jméno napište CMFORD
Nízká gravitace
Jako svoje jméno napište LUNAR
Rozmazané pozadí
Jako svoje jméno napište TRIPPY
Neviditelná auta
Jako svoje jméno napište JUSTFEET
Bonusová trať
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Vypolstrované bariéry
Jako svoje jméno napište PADDED
Zpřístupnění všech obtížností
Jako svoje jméno napište CMDIFF

TOCA WORLD TOURING CARS

Všechna auta
Jako kód zadejte „Fleeting"
Všechny tratě
Jako kód zadejte „Magic23"
Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem L1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KERBCRAWL".

TOMB RAIDER

Všechny zbraně a dobití munice
V inventáři stiskněte
L1, △, L2, R2, R1, L2, ○, L1.
Přeskočení úrovně
V inventáři stiskněte
R2, R2, △, L1, L1, ○, R2, L2

TOMB RAIDER II

Přeskočení úrovně
Držte L1 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte L1, otočte se třikrát o 360°, skočte dopředu s otočením o 180° ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte L1 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte L1, otočte se třikrát o 360° a skočte dozadu s otočením o 180° ve vzduchu.

TOMB RAIDER III

Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte R2 5x, R1, R2 3x, R1, R1, R2 2x, R1, L2 2x, R1, L1.

Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte R1, R2 2x, R2 4x, R1, R1 2x, L2, R2 2x, L2 2x, R1, R2 2x, R1.
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte R1, R1, R2 2x, R1, R1, R1, R1, L2 4x, R1, R1, R2 4x, L2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V inventáři označte „LOAD", stiskněte L1 + R1 + R2 + L2 + △ a nakonec ↑.
Všechny zbraně
V inventáři označte „SMALL MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + R2 + L2 + △ a nakonec ↑.
Všechny artefakty
V inventáři označte „LARGE MEDIPACK", stiskněte L1 + R1 + R2 + L2 + △ a nakonec ↓.

TOMB RAIDER: CHRONICLES

Všechny artefakty
V invertáři označte ukazatel času a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↑. Aktivováním cheatu se zpřístupní speciální položka v hlavním menu.
Neomezené lékárny a munice
V invertáři označte ukazatel času a podržte L1 + L2 + R1 + R2 + ↓.

TOMORROW NEVER DIES

Dokončení mise
Zapauzujte hru a stiskněte
SELECT, SELECT, ○, ○, SELECT, ○.
Volba úrovně
V menu výběru mise naťukejte
SELECT, SELECT, ○, ○, R1, R1, ○, L1, L1.
50 lékařských balíčků a všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, L1, L1, R1, R1.
Ladicí mód
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, L2, R2, L2. Pro jeho vypnutí zapauzujte hru a stiskněte 2x SELECT, 2x ○○, →2x, ←2x, →2x.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte 2x SELECT, 2x ○○, △, SELECT.
Žádné zdi
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, ○, ○, △, △, △, △. Pro deaktivaci opakujte stejný postup.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení L1
Všechny arény
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △.
Statistiky na 13
⊗, □, □, △, ↑, ↓.
Velké hlavy
□, ○, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů
⊗, △, ○, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↑, □, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, □, △, ↑, ↓, ←, ↑, □, △, ⊗, △, ○, ⊗, △, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ○(2x), ↑, ←, △, □.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, △, ○, □, △, ↑, ↓.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, □, △, →, ↑, ○, ↓, □, △, →, ↑, ○. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte →, ↑, □, △.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, ↑, ←, ←, □, →, ↑, ←.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←, ⊗ 4x, ←
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □, ⊗ 4x, □. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Vždy přístupné speciály
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, →, ↑, □, △, →, ↑, □, △
Turbo
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↑, □, △
Body navíc
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, →, □, ○, →, □, ○, →
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ⊗, 4x □, 4x ⊗, 4x □, 4x ⊗, □
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte 4x ⊗, 4x ←, 4x ⊗, 4x ←, 4x ⊗, 4x ←
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ○, ↓

TWISTED METAL 4

Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte ↓, ←, R1, ←, →.
Neomezeně speciálů
Jako heslo zadejte R1, ↓, △, ↑.
Silnější speciály
Jako heslo zadejte ↑, START, ○, R1, ←.
Rychlejší střelba
Jako heslo zadejte R1, R1, ↓, START, ↓.
Rychlejší regenerace života
Jako heslo zadejte , R1, ↓, △, ↑.
Počítač si nedoplňuje životy
Jako heslo zadejte R1, ←, →, ○, →.
Počítač útočí pouze na lidi
Jako heslo zadejte →, △, →, L1.
Všechny dárečky jsou rakety
Jako heslo zadejte ↓, ↓, ○, R1, ←.
Všechny dárečky jsou naváděné rakety
Jako heslo zadejte R1, →, ←, R1, ↑.
Všechny dárečky jsou napalmy
Jako heslo zadejte →, ←, R1, →, ○.
Všechny dárečky jsou časované bomby
Jako heslo zadejte ↑, →, ↓, R1, △.
Hra bez dárečků
Jako heslo zadejte ○, START, ←, R1, START.
Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte , ↓, △, ○, △.
Tournament a Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte ↓, R1, ↓, START, ○.

V

V-RALLY

Aktivace cheatů
Na obrazovce s logem Infogrames (duhový pásovec) rychle stiskněte
↑, ↓, △, ○, ↑, ↓, △ +○.
Při správném zadání se vypíše „Lock Off"
Všechny cheaty
Aktivujte cheaty a stiskněte
← + L1 + L2 + R1 + L2

V-RALLY 2

Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do „Game Progression" a namačkejte L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗ + SELECT.
Nyní si ⊗ zaktivujte políčka.

VIGILANTE 8

Následující hesla pište do kolonky „Password" v options
Všechny nebonusové postavy:
GANGS_ALL_HERE
Vetřelec:
INVITE_VISITOR
Tajné úrovně:
SECRET_LOCALES
Všechny cheaty vypsané výše:
GIMME_DA_WORKS
Bonusové postavy a úrovně:
WMNNWLHTSCUCLH
Velká kola:
MONSTER_WHEELS
Silnější řízené rakety:
DEADLY_MISSILE
Snížená gravitace:
REDUCE_GRAVITY
Hra bez protivníků:
GO_SIGHTSEEING
Nesmrtelnost:
I_WILL_NOT_DIE
Prohlédnutí FMV sekvencí:
SEE_ALL_MOVIES.
Dvě stejná vozidla ve VS módu:
SAME_CHARACTER
Super obtížnst:
HARDEST_OF_ALL
Zpomalení:
SLOW_MOTION_ON

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu Vigilante 8. Objeví se zpráva „V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na „Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady L1 a R1 a zadejte následující kódy:
Super rakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayeru- MIXED_CARS
Vypnutí všech kódů- NO_CODE

VR POWERBOAT RACING

Velké hlavy
Jako jméno napište DEFORM.
Šampion
Jako jméno napište CUP.
Bonusové lodě
Jako jméno napište PLA.
Minnow-class
Jako jméno napište MIN.
Pike-class
Jako jméno napište IKE.
Barracuda-class
Jako jméno napište CUD.
Slalom
Jako jméno napište L.R.
Minový level
Jako jméno napište U.G.
Rychlé lodě
Jako jméno napište ZOOOOOM nebo SPEEEED.
Malé lodě
Jako jméno napište COMPACT.
Protáhlé lodě
Jako jméno napište LONGONE.
Větší motory
Jako jméno napište LARGE.
Automatické sbírání turba
Jako jméno napište HELP.ME.

W

WARZONE 2100

Na ovladači ve druhém portu stiskněte START a zapněte konzoli. Držte START, dokud se hra nenahraje a pak stiskněte L1, L1, R2, L1, SELECT, START.
Tlačítka na druhém ovladači získají tyto funkce
SELECT - skok do další mise
△ - nesmrtelnost
○ - nekonečné zdroje energie
⊗ - zpřístupnění všech předmětů
L1 - přidá budovy
R2 - přidá jednotky
↑ - silnější super jednotky
→ - silnější normální jednotky
↓ - dokončení výzkumu

WCW MAYHEM

Všichni zápasníci
Zadejte „PLYHDNGYS" jako Pay-Per-View password.
Alternativní zápasníci
Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password.
Aréna TNT Nitro
Zadejte „PLYNTRCLSC" jako Pay-Per-View password a můžete si vybrat arénu „Nitro".
Stejní zápasníci
Vložte „DPLGNGRS" jako Pay-Per-View password.
(Cheat funguje pouze v režimech pro dva hráče.)
Maskovaný Rey Mysterio Jr.
Zadejte „MSKDLTLRY" jako Pay-Per-View password.
Tlustí zápasníci
Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password. Cheat odemkne obézní verze Billy Kidmana, Alexe Wrighta, Steve Raye a Kida Wratha.
Výběr kulisy
Zadejte „CBCKRMS" jako Pay-Per-View password. V obrazovce Match Setup navolte „Match Options" a vyberte si, kde budete bojovat.
Superzápasníci
Zadejte „MKSPRCWS" jako Pay-Per-View password. Vytvoření bojovníci budou mít vlastnosti na maximu.

WIP3OUT

Všechny následující cheaty se vpisují do jména hráče v „Options" položce „Game Setup".
Přístup ke všem tratím- WIZZPIG
Přístup k „Phantom" třídě hry- AVINIT
Přístup ke všem týmům- JAZZNAZ
Žádné srážky- NOWHEELS
Nekonečně štítů- GEORDIE
Nekonečný Hyperthrust- MOONFACE
Nekonečné zbraně- DEPUTY

WIPEOUT

Bonusová trať
V hlavním menu označte „One Player" a stiskněte L1 + R1 + → + □ + ○ + START.
Bonusová loď
V hlavním menu označte „One Player" a stiskněte L2 + R2 + ← + SELECT + START.

WIPEOUT 2097

Bonusové týmy
Na ovladači podržte L1 + R2 + START + SELECT, zapněte konzoli a počkejte, dokud se hra nenačte
Challenge mód
V options zadejte některý z kódů:
□, ○, □, △, ○, △, △, ○, □, □, □, △, ⊗, □
□, ○, □, △, ○, △, ⊗, □, ⊗, △, △, ⊗, ○, ○
Všechny tratě
V hlavním menu podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte □, ○, △, ○, □
Nezničitelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte △, ⊗, □, ○, △, ⊗, □, ○
Nekonečný čas
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte △, □, ○, ⊗, △, □, ○, ⊗.
Nekonečná munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte ⊗, ⊗, □, □, ○, ○, △.
Kulomety
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte □, ○, ⊗, □, ○, ⊗, △.
Tým Piranha
V hlavním menu podržte L1 + R1 + SELECT a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ○, △, □.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Všechny zbraně a bonusy
V hlavním menu stiskněte
←, →, L1, R1, ○, □, R1, L2
Všechny mise
V hlavním menu stiskněte
↓, ↑, ←, →, ⊗, △, ○, □
Všechny lokace v Patrol módu
V hlavním menu stiskněte
↓, ↑, L2, R1, ⊗, △, R2, L1

WRC ARCADE

Všechny tratě
Držte L2 a zadejte □, □, △, △, ⊗, ⊗, ○, ○
Dokončení arkády
Držte L1 a zadejte □, △, ⊗, ○, ↓, ⊗, △, □
Obrácené tratě
Držte R2 a zadejte △, □, △, ⊗, ○, ⊗, ○

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, R2, R1, L1, R2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Cheatový mód
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT, ↓, R2, L1, L1, L2. Zpřístupní se vám všechny módy, postavy a FMV sekvence.

XENA: WARIOR PRINCESS

Volba úrovně
Označte „New Game" a stiskněte
△, □, ○, △, □, ↑, ↑, ↑.

Tyto cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok
△, □, △, □, □, ↑, ↑, ↑.

Nesmrtelnost
↑, ↑, ↑, ○, □, ↑, →, ←.

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 300 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

2002 FIFA WORLD CUP

Zpřístupnění tajných týmů
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.

NOVÉ CHEATY

CART Fury:
Championship Racing
Dark Summit
Downforce
Freekstyle
Jonny Moseley Mad Trix
Kelly Slater's Pro Surfer
Legacy of Kain:
Blood Omen 2
Lego Racers 2
Mat Hoffman's Pro BMX 2
Mike Tyson Heavyweight Boxing
Monsters, Inc.
MX 2002 Featuring
Ricky Carmichael
No One Lives Forever
Onimusha 2
Portal Runner
Pro Rally 2002
Rayman M
Rune: Viking Warlord
Scooby Doo:
Night Of 100 Frights
Silpheed: The Lost Planet
Space Channel 5 Part 2
Splashdown
Star Wars: Jedi Starfighter
Star Trek: Voyager - Elite Force
Star Wars:
Racer Revenge - Racer 2
Star Wars:
Super Bombad Racing
Street Hoops
Need for Speed: Hot Pursuit 2
TOCA Race Driver
TransWorld Surf
V-Rally 3
Warriors Of Might And Magic

Tým afrického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.
Tým amerického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.
Tým asijského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.
Tým evropského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.
Tým světa - odemkněte všechny výše popsané týmy.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte R2, ○, L1, ○, L1, L1, ○, L2, ○, R2, R1
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte R2, ○, L1, L1, ○, L2, ○, R2, ○, R1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ○, ○. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ○, ○.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ○, ○.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, L2, R1, R2, L1, R1.

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE

Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, L1, START+⊗.
Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
Odemčení Oskara
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.
Nesmrtelnost
START, □, ○, △+⊗, □, ○, START.
Otevření všech úrovní
START, □, ○, △+□, □, ○, START.

AQUA AQUA

Mesozoická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
Cenozoická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2

Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, □, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, □, □, △
5. ↓, ↓, ○, □, ○, □, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, □, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, □, □, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, □, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, □
12. →, ↑, ⊗, →, ○, □, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. □, →, ○, ↑, ↓, □, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓
17. □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, □, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, □, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, □, ○, ⊗

ARMY MEN: RTS

Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, ⊗, △, ⊗, □.
Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, □, ○, ⊗, △, ⊗.
5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, □, ⊗, △, □.
Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, □, ○, □, △, △.
Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, □, △, ○, ⊗ Z.
Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, □, □, ⊗, ○.
Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, ←, ←, △, □.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ATV OFFROAD FURY

Všechna ATV
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.
Všechny tratě
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.
Superobtížnost
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
R2, R2, L2, R2, □, □, ○, ○
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, L2, R2, L2, L2
Neomezeně pout
□, ○, □, ○, L2, R2, R2, L2
Neomezený Batlauncher
○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2
Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, □, △, □, △, ○, △, ○.
Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte □, ○, ↓, ←, ○, ○, △.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ⊗.
Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, □, ○, ⊗.
Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, △, ⊗, □, ○, △, ⊗.

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ⊗.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+□
Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení

Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba
Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Všechny vozy
V cheatovém menu stiskněte △, ⊗, △, □, L2, △
Všechny tratě
V chetavém menu stiskněte R1, △, ⊗, ⊗, R2, L1
Nekonečné turbo
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ⊗, □, □, L2, L2
Vypnutí času
V cheatovém menu stiskněte □, L1, L2, ○, △, R1
Neomezeně napojení
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, □, △, ○
Velké hlavy
V cheatovém menu stiskněte △, □, □, L2, L1, R2
Malá gravitace
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, □, □, L1, L1
Nastavitelné skoky
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, L1, R2, ⊗, ⊗
Hustá mlha
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ⊗, □, □, ○
Jízda v noci
V cheatovém menu stiskněte ⊗, ○, △, L2, R2, L1
Raketová kola
V cheatovém menu stiskněte L1, L2, △, □, □, △
Mrtvá auta
V cheatovém menu stiskněte L1, □, R1, R2, L2, L1
Mrtvá auta-soupeři
V cheatovém menu stiskněte L2, □, L1, R2, R2, ⊗
Stěna smrti
V cheatovém menu stiskněte ⊗, □, L2, △, R1, R2
Všechny FMV sekvence
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, L2, ⊗, L2, △
Víc aut a závodníků
V obrazovce výberu jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

COMMANDOS 2

Bonusové mise
V misích nalezněte hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

CRAZY TAXI

Rikša
V obrazovce výběru auta stiskněte 3x L1+R1 a pak L1+ R1+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2
Extra obtížnost
V hlavním menu stiskněte L1 + R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte ⊗ a vyberte si režim hry.
Odstranění šipky
V hlavním menu stiskněte R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Odstranění označení cíle
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Režim Another Day
V obrazovce výběru auta podržte R1 a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.
Změna pohledu
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte L1+ R1 a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

D

DARK SUMMIT

Extra body navíc
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ⊗, R1, ⊗
Všichni jezdci
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ⊗, R1, △
Vyhrané závody
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ⊗, R1, □
Odemčení Aliena
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ⊗, R1, ⊗
Střílení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, R1
Zpomalení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, L1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, □.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, □.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, □.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, □.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, □.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, □.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, □.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, □.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, □.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, □.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.

DAVID BECKHAM SOCCER

Zpřístupnění editoru hráčů
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Free Kicks" a získáte tým Manchester Eleven do skupiny Beckhamových týmů
Tým Manchester Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 5 gólů ve „Free Play" a v nastavení hry se objeví editor hráčů.
Světový tým All-Stars
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Passing" a získáte tým hvězd do skupiny Beckhamových týmů.
Tým England Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Crossing" a získáte tým England Eleven do skupiny Beckhamových týmů.
Legendární zápasy
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Získejte hodnocení více jak 15ti bodů v „Target Shooting". V arkádě vyberte „Classic Match" a získáte přístup k legendárním utkáním.
Bonusové stadiony
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Dokončete „Panel Bash" do 10 vteřin. V nastavení hry přátelských zápasů budete mít přístup do Aztécké arény a skákacího hradu

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEUS EX

God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte L2, R2, L1, R1, START, START, START.

DINO STALKER

Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DOWNFORCE

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte L1, △, R1, △, ↓, ↓, ○
Lepší CPU
V hlavním menu stiskněte △, →, ←, □, ↑, ○, ↓, →
Aréna Crash
V hlavním menu stiskněte ←, →, →, □, ↓, △, △, □
Aréna Crash v multiplayeru
V hlavním menu stiskněte →, ←, ←, ○, ↑, △, △, □
Trofej začátečníka
V hlavním menu stiskněte →, →, L1, △, △, R1, →
Trofej pokročilého
V hlavním menu stiskněte →, →, □, ←, L1, R1, □, □
Trofej experta
V hlavním menu stiskněte →, →, ○, ←, L1, ○, R1, ○
Šampionát pokročilých
V hlavním menu stiskněte ↓, □, ↑, □, →, →, ←
Šampionát experta
V hlavním menu stiskněte ↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, R1, L1

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

Všechna kouzla
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←.
Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte □, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
Doplnění energie
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte △, ↓, ○, ←, □, →, ⊗, ↑.
Přidání peněz
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ○, □, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

DRIVEN

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DYNASTY WARRIORS 2

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - □, □, R2, R2, R1, R1, □, □
Postavy Shu - □, □, R1, R1, R2, R2, □, □
Výběr stran - držte △ a stiskněte R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2
Editor úvodní sekvence - R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, L1
Zpřístupnění všech skrytých postav
□, R1, □, R2, □, R2, □, R1.

E

EA CRICKET 2002

Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte R2, ○, L2, R1 a SELECT.
Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte □, □, △, ⊗.
Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, **Plavání se skupinkou**
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ESPN NBA 2NIGHT 2002

Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.
Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.
Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN

Nekonečné životy
⊗, □, △, ⊗, ○
Super střely
○, △, △, □, ⊗
Rychlá střelba
□, △, ⊗, △, ○
Zaměřovač
○, ○, ⊗, △, □
Sniper mód
□, ○, ⊗, △, ○

EXTERMINATION

Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu

a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3

Nekonečně turbo
V hlavním menu stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a L2 + R2.
Nekonečně munice
Přerušte hru a stiskněte L2, R2, L1, R1, R2 + L2 a R1 + R2.
Nekonečně brnění
Přerušte hru a stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a L2 + R2.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1 a potom R1 + L1 + L2 + R2.

F

F1 2001

Galerie
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

FANTAVISION

Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001

EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

FREEKSTYLE

Odemykací kód
Jako kód napište LOKSMITH
Všechny postavy
Jako kód napište POPULATE
Všechny obleky
Jako kód napište YARDSALE
Všechny tratě
Jako kód napište TRAKMEET
Všechny kola
Jako kód napište WHEELS
Bez kola
Jako kód napište FLYSOLO
Zpomalení
Jako kód napište WTCHKPRS
Malá gravitace
Jako kód napište FTAIL
Rychlejší plnění Freeku
Jako kód napište FIRESALE
Stále aktivní Freek
Jako kód napište ALLFREEK
Boost za každý úspěšný trik
Jako kód napište MO BOOST
Nekonečný Boost
Jako kód napište FREEBIE
Clifford Adoptante
Jako kód napište COOLDUDE
Mike Jones
Jako kód napište TOUGHGUY
Jessica Patterson
Jako kód napište BLONDIE
Greg Albertyn
Jako kód napište GIMEGREG
Jezdec s helmou
Jako kód napište HELMET
Trať Burn It ^
Jako kód napište CARVEROK
Trať Gnome Sweet Gnome
Jako kód napište CLIPPERS
Trať Let It Ride
Jako kód napište BLACKJAK
Trať Rocket Garden
Jako kód napište TODAMOON
Trať Crash Pad FreeStyle
Jako kód napište WIDEOPEN
Trať Burbs FreeStyle
Jako kód napište TUCKELLE
Kolo Briana Deegana Dominator
Jako kód napište WHOZASKN
Kolo Briana Deegana Heavy Metal
Jako kód napište HEDBANGR
Kolo Briana Deegana Mulisha Man
Jako kód napište WHATEVER
Oblek Briana Deegana Muscle Bound
Jako kód napište RIPPED
Oblek Briana Deegana Commander
Jako kód napište SOLDIER
Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki
Jako kód napište SUPDUDE
Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose
Jako kód napište STOKED
Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit
Jako kód napište GOFLOBRO
Oblek Clifforda Adoptante Tiki
Jako kód napište WINGS
Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It
Jako kód napište NOSLEEVE
Kolo Grega Albertyna Champion
Jako kód napište NUMBE1
Kolo Grega Albertyna National Pride
Jako kód napište PATRIOT
Kolo Grega Albertyna The King
Jako kód napište ALLSHOOK
Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser
Jako kód napište ILOOKGUD
Oblek Grega Albertyna Star Rider
Jako kód napište COMET
Kolo Jessicy Patterson Charged ^
Jako kód napište LIGHTNIN
Kolo Jessicy Patterson Racer Girl
Jako kód napište TONBOY
Kolo Jessicy Patterson Speedy
jako kód napište HEKACOOL
Oblek Jessicy Patterson Warming
Jako kód napište LAYERS
Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style
Jako kód napište NOT2GRLY
Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff
Jako kód napište OVENMITT
Kolo Leeann Tweeden Seducer
Jako kód napište GOODLOOK
Kolo Leeann Tweeden Trendsetter
Jako kód napište STYLIN
Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'
Jako kód napište THNKPINK
Oblek Leeann Tweeden Red Hot
Jako kód napište SPICY
Kolo Mika Jonese Beater
Jako kód napište KICKBUTT
Kolo Mika Jonese Flushed
Jako kód napište PLUNGER
Kolo Mika Jonese Lil' Demon
Jako kód napište HORNS
Oblek Mika Jonese Blue Collar
Jako kód napište BABYBLUE
Oblek Mika Jonese High Roller
Jako kód napište BOXCARS
Kolo Mika Metzgera Bloodshot
Jako kód napište EYEDROPS
Kolo Mika Metzgera Rhino Rage
Jako kód napište SEVENTWO
Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages
Jako kód napište BRRRRRAP
Oblek Mika Metzgera Ecko MX
Jako kód napište HELLOOOO
Oblek Mika Metzgera All Tatted Up
Jako kód napište BODYART
Kolo Stefy Bau 211
Jako kód napište TWONEONE
Kolo Stefy Bau Amore
Jako kód napište HEREIAM
Kolo Stefy Bau Disco Tech
Jako kód napište SPARKLES
Oblek Stefy Bau Playing Jax
Jako kód napište KIDSGAME
Kolo Stefy Bau UFO Racer
Jako kód napište INVASION

FREQUENCY

Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte →, ←, ←, →, ↑.

G

GAUNTLET: DARK LEGACY

Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
100000K - 10 tisíc zlata za každý level
GCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY, pak při hře stiskněte START+↑ .
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice
Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 38HK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ R1, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3

Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, L1, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, L2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, L2, R1, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, L2, R1, L2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, L2, R1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, L2, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, L2, R1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, L2, R1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte L2, L2, R1, R1, L2, L2, △, □, ○, △, L2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte R1, R1, L2, L1, ←, R1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte □, R1, ○, ↓, R1, R1, △, →, L1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte R1, L2, R1, L2, L2, R1, L2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte R1, L2, R1, L2, L2, R1, L2, □
Déšť
Při hře stiskněte R1, L2, R1, L2, L2, R1, L2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte R1, L2, R1, L2, L2, R1, L2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, L2, L2, L1
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, L2, L1, L2
Šílení civilisté
Při hře stiskněte L2, R1, △, ⊗, L2, L1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, R1, L2, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAVITY GAMES

Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.
Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.
Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.
Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.
Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.
Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.
Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.
Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.
Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.
Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.
Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.
Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.
Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.
Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE

Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X

Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ⊗.
Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poražte Dizzyho
Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE

Nesmrtelnost
Stiskněte ←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ⊗
Neomezená munice
Stiskněte ↓, ⊗, ←, ○, ↓, ⊗, ←, ○
Zpomalení
→, □, ↑, △, →, □, ↑, △
Neviditelnost
←, □, →, ○, ←, □, →, ○
Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
Jiná gravitace
↑, △, ↓, ⊗, ↑, △, ↓, ⊗

I

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazilii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER

Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, △

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Nesmrtelnost
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ○(2), ↓(3), ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + L2 + R1 a stiskněte ○(2), R2, ○, L1, □(2), ○.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD

Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, □, ○
Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ○, ○, ○

JONNY MOSELEY MAD TRIX

Cheatový mód
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí L2 + L3 + R1 + ↓ + □ + ○

K

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Aktivační kód
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7145558092
Všichni surfeři
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 9495556799
Výběr úrovně
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3285554497
Všechna prkna
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6195554141
Všechny obleky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 7025552918
Všechny triky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 6265556043
Hotové úkoly
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8565558792
Statistiky na maximu
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2125551776
Vyšší skoky
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2175550217
Perfektní rovnováha
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 2135555721
Pohled z vlastních očí
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8775553825
Hraní za Tony Hawka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3235559787
Hraní za Freaka
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 3105556217
Hraní za Travise Pastrana
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8005556292
Hraní za Rainbow
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185555555
Hraní za Tiki God
Vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8885554506
b
vyberte v sekci „Extras" položku „Cheats" a do telefonu zadejte číslo 8185551447

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Hra za studenta
Při výběru postavy podržte R1 + R2 + L1 + L2.

Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + R2 + L2 a stisknutím ⊗.

KESSEN

Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastern.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001

Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

L

LE MANS 24 HOURS

Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním
V hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2, □, ○, △

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu ←, △, →, △, ↓, ○, ⊗

Fire Reaver
Přerušte hru, podržte R1 a stiskněte ↓, ○, △, ↑, →, ○

LEGENDS OF WRESTLING

Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □

LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA

V hlavním menu stiskněte →, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑

Tratě na Marsu
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →

Širokoúhlý mód
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

LMA MANAGER 2002

Peníze
Jako jméno napište MINTED.
Automatický výběr taktiky
Jako jméno napište NO BRAINER.
90% schopnosti
Jako jméno napište AWESOME.
Rychlejší běh
Jako jméno napište HYPERACTIVE.
Agresivní hráči
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.
Vyhrání všech zápasů
Jako jméno napište RUN OF FORM.
Dostupní všichni hráči
Jako jméno napište FANTASY.
Rychlá stavba stadionu
Jako jméno napište QUICK DRY.
Rychlé uzdravování
Jako jméno napište HEALING HANDS.
Slepý rozhodčí
Jako jméno napište MUST BE BLIND.
Slunečné počasí
Jako jméno napište SUN BURN.
Deštivé počasí
Jako jméno napište UMBRELLA.

M

MADDEN NFL 2001

Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Všechny úrovně mimo Road Trip
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte □, →, →, △, ↓, □.

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R1, △, ○, ⊗, □
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R2, △, ○, ⊗, □
Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R1, R2, △, □, ⊗, ○
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, R1, R1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte L2 a R2 a stiskněte □, □, △ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte L2 a R2 a stiskněte ○, ⊗, ○, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stlskněte a podržte R1 pro zazoomování. Snake ji políbí!

Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
Doplnění energie
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabíjíte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neubližují
Habrdashr - pánové v kloboucíc
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, L1, ○, R1, △, L2, SELECT, L2.
Neomezená munice
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT.h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat
Nesmrtelnost
→, ⊗, R1, △, ↑, L2, ⊗, ←, L1, ○, ⊗, R2
Všechny zbraně
↑, ↓, ⊗, □, R1, △, △, ←, ○, L1, L1, →
Výběr úrovně
R2, △, ←, ○, □, L2, ←, ↑, ⊗, ↓, L2, □
Plný blesk
←, →, ↑, ↓, L1, ○, △, R2, ←, ↓, □, □
Plné Homingy
→, ↑, □, L1, ←, ←, L1, ←, ○, ←
Plný paprsek
←, ○, △, →, R1, □, ←, R1, R1, △
Zaplněná oblast
←, ⊗, △, ↑, ⊗, ↓, □, L2, ←, R2
Hra bez power-upů
↓, ↑, ⊗, □, ↓, ↑, ⊗, □, L1, L2, □, ○
Boss mód
R1, △, ↓, ↓, ⊗, L2, ←, □, →, △, R2, L1
Tréninkové mise
□, ↑, L2, ←, △, ⊗, R2, ○, →, R1, □, ○
Data agentů
↑, ↓, ○, R2, ←, L2, →, ⊗, R2, □, ↑, R1
Data vetřelců
□, L1, ○, R2, ↓, △, R1, →, ⊗, ←, R2, △

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Železný Mike
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi
Zpřístupnění boxerů
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.
Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.
Všichni boxeři, arény a režimy:
□, ○, L2, R2
Další kostýmy a textury:
L1, R1, ⊗, ⊗, △, ⊗
Titulky (pozměněné):
⊗, △, □, ○
Velké hlavy:
□, ○, ↑, ↓
Malé hlavy: □, ○, ↓, ↑
2D mód: ↓, ↑, ○, □
Mutanti:
□, ←, ↑, △

MONSTERS, INC.

99 životů
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, △, □, ⊗, △
plné zdraví
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ⊗, △
plný ukazatel strašení
při hře podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, ⊗, △

MOTO GP

Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM
Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte L1 + R1 + L2 + R2 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, □.
Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte ×, ×, □.
Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte R1 a stiskněte △, □, △, □.

MR MOSQUITO
Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT
Ovládání je následující:
Dopředu - □
Skok - ×
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), × vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R1, R1, R1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R2, R2, R2

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
výběr kola
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte R1 + L2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + L2 + R2 + ×

N

NBA HOOPZ
Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - □, x3, ×, ○ x2, ↑
Malé hlavy - □ x3, × x3, ←
Pláž - × x2, ○ x3, ←
Ulice - □ x3, × x2, ←

NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT
Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
Odemknout BMW Z8:
□, →, □, →, L2, △, L2, △
Odemknout HSV Coupe GTS:
L1, L2, L1, L2, R1, △, R1, △
Odemknout McLaren F1 LM:
□, L1, □, L1, △, →, △, →
Odemknout Porsche Carerra GT:
←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2
Odemknout Ferrari F50:
L1, △, L1, △, →, L2, →, L2
Odemknout Ferrari F550:
L1, □, L1, □, →, R1, →, R1

NHL 2001
Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
Chlápek
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

NO ONE LIVES FOREVER
výběr mise
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte × pro vstup do obrazovky „Select Mission"

O

ONI
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, L2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L2, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, □.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, ○, □.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L2, L2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, □, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, □, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, START, □, ○, START.

ONIMUSHA: WARLORDS
Bonusový oblek pro Samanosuka
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím oblečku, kterému můžete tlačítkem L2 otevírat/zavírat hlavu.
Bonusový oblek pro Kaede
Dokončete hru se všemi Fluority a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím oblečku.
FMV sekvence z Onimusha 2
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
Minihra Oni Spirits
Dokončete hru se všemi 20 Flourity a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
Lehká obtížnost
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
Bishamon Ocarine
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 20. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
Bishamon Sword
Po poražení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

ONIMUSHA 2
Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni
Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti
Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti
Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy
Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha
Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"
Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization
Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou
Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie
Další kostým pro Oyu
Dohrajte vícerým hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

OPERATION WINBACK
Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, R2, L2, R2, L2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START

Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L2, R2, L2, R2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START

Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY
Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

Q

QUAKE 3: REVOLUTION
Přeskočení úrovně
Při hře podržte R1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ×, ○, □, △, ×

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT
Hudba z SSX
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, ×, △, L2, □, ○. L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, □, ×, R3, START, L3, ○, L2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte L2, △, R3, L3, ×, □, R3, START, L1, ○
Neomezeně předmětů
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, L1, START, L2, R3, L3, □, ×, R3, ○
Meč
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, START, L2, L3, □, ×, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, ×, △, L3, ○, L1, START, L3, □, L2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ×, R3, L2, □, R3, ○, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, START, ×, □, R3, L1, L3, L2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ×, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, L2, □
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, □, L3, ○, L2, △, ×, L3

PORTAL RUNNER
Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, □, ←, ←, →, R2
Plná energie
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, R2, R1, ↑,
Všechny FMV sekvence
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, R1, ○, R2, □

PRISONER OF WAR
Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER
Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PRO RALLY 2002
Všechna auta, tratě a režimy
Jako jméno zadejte PEROPAVO
Všechna auta
Jako jméno zadejte MACHOMAN
Všechny tratě
Jako jméno zadejte MORATA
Všechny bonusy z Arcade módu
Jako jméno zadejte THEMASTER
Všechny režimy
Jako jméno zadejte PACMAN
Mód Challenge
Jako jméno zadejte CUAQUEZ
Mód Trophy
Jako jméno zadejte MADDUCK
Šampionát v profi módu
jako jméno zadejte OOOH SI

PROJECT EDEN
Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

R

RAYMAN M
Všechny postavy
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny levely
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
všechny bojové arény
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny závodní okruhy
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny obleky
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
Grafika z dob starého filmu
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci

RAYMAN 2: REVOLUTION
Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RC REVENGE PRO
Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ○, □
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, □, ○
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, L2

READY 2 RUMBLE: ROUND 2
Zpřístupnění všech postav a dresů
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2.
Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x R1, R2, 10x R1, R2
Hoooodně pomalý boxer
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x R1, R2.
Více pohledů kamery
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x R1, R2, R1, R2, 21x R1, R2, 18x R1, R2, 9x R1, R2, 14x R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓, R2
Prázdninové oblečení
V obrazovce výběru boxera

stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x R1, R2, 4x R1, R2

Všechny tréninky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x R1, R2

Režim velkých hlav
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R1

Odemknutí všeho
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x R1, R2

Rychlejší hra
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x R1, R2

RUMBLE na prvním levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R2

Plný ukazatel RUMBLE
Zapauzujte hru a zadejte R2, R1, R1, R2, R1, R2, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓

RUMBLE na druhém levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R2

Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2.

Nastavit Velikonoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R2.

Nastavit Halloween jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Ring Independence Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Ring Nový rok
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R2

Ring St. Patrick's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R2

Ring Díkůvzdání
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2

Ring Valentine's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R2

Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑ ←, 6x R1, R2, R1, R1, R2

Odemknutí šampionských trenek
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, →, →, ↑, R1, R2, 20x R1, R2

Prohlédnutí titulků
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, R1, R2

Hubeňouři
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R2

Tlusťoši
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓. →, R1, R1, R2

Velké boxerky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, R1, R2.

Zombíci
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2

REDCARD SOCCER 2003

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Další varianta Chrisse
Dohrajte Battle mód za Weskera

Battle mód
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.

Pohled první osoby v Battle módu
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením

Nekonečný raketomet
Dohrajte hru s hodnocením A. Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně

Další variace Claire v Battle módu
Dohrajte Battle mód za Jill.

Hraní Battle módu za Steva Burnside
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)

Zastavení času
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas

Odemknutí Hunka
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.

Odemknutí raketometu v Battle módu
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"

Odemknutí Weskera v Battle módu
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".

Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.

Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.

Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.

Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RIDGE RACER V

Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.

Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!

Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

RUNE: VIKING WARLORD

Nesmrtelnost
Zapuzujte hru a stiskněte ○, ○, ←, →, ○, □

Maximální síla run
Zapuzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, □, ○

S

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Všechny powerupy
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ○, □.

Všechny FMV sekvence
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, □, □, ○, ○, ○, □, ○, □

Prohlédnutí titulků
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, ○.

SHADOW OF MEMORIES

Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.

Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, □, ○, △
Výběr úrovně
Podržte R1 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ○, △
Všechny FMV sekvence
Podržte R1 + ← a stiskněte △, △, ○, △
Všechny cheaty
Podržte R2 + ← a stiskněte △, □, △, ○, △

SILENT HILL 2

Extra menu
Stiskněte v menu L1+L2

SILENT SCOPE

Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...

Mód „Profesional"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.

Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.

Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○

Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑

Tři kredity
Dohrajte hru 16x

Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x

Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SILPHEED: THE LOST PLANET

Všechny zbraně
Jako jméno napište GLOIRE

SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace

Apuovo vánoční auto
△, △, ○, △

Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ○, ⊗

Atomový autobus
△, △, □, ⊗

Červená bedna
△, △, □, ○

Noc
⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, □, □

SKY ODYSSEY

Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.

UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.

ME-262
Dohrajte Adventure režim.

Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.

Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ⊗, △, R1, R2 + L2.

Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, L1, R2 a SELECT.

SLED STORM

Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

SMUGGLER'S RUN

Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.

Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, R2, R2, →, →, →.

Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:

Neviditelnost -
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Světlejší auta -
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE

Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.

Nekonečná munice
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+□ a nakonec ←.

Těžké zbraně
Při hře stiskněte START, podržte L2+R2+□ a stiskněte ←.

Chladné zbraně a výbušniny
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+□ a stiskněte ←.

Bez nabíjení
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R1 + □ a stiskněte ←.

Žádné cíle
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + □ a stiskněte ←.

Žádná gravitace
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R2 + ← + □ a stiskněte START.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

Získání kontroly nad CPU
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □

SPLASHDOWN

Cheatový mód
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○

CPU vás neskopne
Jako kód zadejte TopBird

Těžké tratě
Jako kód zadejte Hobble

Nejlepší provedení
Jako kód zadejte PMeterGo

Všechny tratě
Jako kód zadejte Passport

Všechny postavy
Jako kód zadejte AllChar

Všechny obleky
Jako kód zadejte LaPinata

Super nadupané AI
Jako kód zadejte AllOutAI

Všechny konečné sekvence
Jako kód zadejte Festival

Hraní časovek proti UFU
Jako kód zadejte IBelieve

SPIDERMAN: THE MOVIE

Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.

Odemknutí minihry Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).

Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.

Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.

Cheaty zadávejte v cheatovém menu
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPY HUNTER

FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
FMV sekvence zkušebního spuštění Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SSX

Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ⊡, △, ◎.
Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡.

SSX TRICKY

Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ◎, ◎, ↓, △, △, ←, ⊡, ⊡.
Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊡, ⊡, →, △, △, ↓, ◎, ◎, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Plná munice
Zapauzujte hru, držte R1+R2 a stiskněte SELECT
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + L3+ R1 + R2 a stiskněte SELECT
Automatické zaměřování
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 a stiskněte SELECT
Doplnění štítů na 100
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
999 životů
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
God mód
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R3 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
Nemrtvý mód
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 a stiskněte SELECT

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Univerzální kód
Jako kód zadejte PNYRCADE
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte QUENTIN
Z-95
Jako kód zadejte HEADHUNT
Vypnutí údajů v kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkaz od programátorů
Jako kód zadejte MAGGIE

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME
Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF
Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR.
Tlačítko SELECT přepíná kamery

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

cheatový mód
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME
všechny tratě
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ◎, ⊡, ◎, ⊡
těžká obtížnost
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △
zpřístupnění původních návrhů
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte →, ⊡, ←, ◎, ↓, ⊗, ↑, △

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett
V hlavním menu stiskněte ⊡, ◎, △, ◎, ⊡. kód vypnete kombinací ⊡, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ◎, ⊡, ◎, ⊡. kód vypnete kombinací ◎, ⊡, △, ◎, ⊡
Silná královna Amidala:
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
jezdci Naboo Kaadu
v hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2
jezdci Shaak
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
nekonečný boost
v hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ⊡, SELECT
Space Freighter
v hlavním menu stiskněte L1, R1, SELECT, ◎
bojové arény
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
mód Death Star
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, ↑, ←
Super honk
v hlavním menu stiskněte ◎, ◎, ◎, ◎, L2, SELECT
ježdění pozpátku
v hlavním menu stiskněte L2, L2, L2, L2, ◎, SELECT
rychlé a malé tratě
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, R2, ⊡
rotační mód
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
klouzavý mód
v hlavním menu stiskněte ←, →, ⊡, ◎, L1, L2

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice
L1, L2, L1, R2, △
Nesmrtelnost
L1, L2, L1, R2, ⊗
Neomezený čas
L1, L2, L1, R2, ◎
Silnější postava
L1, L2, R2, L1, ⊡
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x ⊡, L1, R1, R2 a 5x ⊡

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je d[illegible]
Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:

Perfektní střílení:
◎, ◎, ◎, ⊡, ⊡, ⊡, R1, R2
Urychlení času:
◎, ◎, ◎, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2
Power game:
R2, ◎, L2, ◎
Odemknutí nových míčů:
ABA: ◎, R2, ⊡, R2
Black: R2, R2, ◎, L2
Normal: R1, ⊡, ⊡, L1
Odemknutí nových uniforem:
Clown: ⊡, L1, ⊡, ◎
Cowboy: ◎, R2, R2, R1
Kung Fu: ◎, ◎, ⊡, L1
Pimp: R1, ⊡, ◎, L2
Santa: R2, L2, R2, L2
Tuxedo: L2, L2, ◎, ⊡
Block party:
R1, ◎, L2, R2
Rychlý čas:
◎, ◎, ◎, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2
Odemknutí Lil Romeo a Master P:
Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:
Poražte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
Odemknutí Xzibit:
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

STUNTMAN

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
Všechny hračky
Jako jméno zadejte „Turnips".
Všechny trailery
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
Všechna auta
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:

Všechny postavy
←, ◎, ↑, →, ◎, ←, ←
Všechna prkna
←, ◎, ↑, ↓, ◎, ←, ↓, ◎, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.
Tajné postavy
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊗

T

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Bonusový kostým pro Armor Kinga
Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START
Bonusové postavy
Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown
Galerie
Vybojujte Devila
Bonusová FMV sekvence Ling
Dohrajte Arcade za Ling, pak jí označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.
Hra za Anděla
Označte Devila a stiskněte START
Hraní za Zlatého Tetsujina
Vyhrajte ve Versus deset zápasů
Hraní za Mokujina
Označte Tetsujina a stiskněte ⊗
Hraní za Tigera
Označte Eddy Gorda a stiskněte START
Vítězná póza
Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder
Režim Tekken Bowl
Vybojujte Ogra
Jukebox v režimu Tekken Bowl
Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů
Režim Theater
Jednou dokončete hru

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x⊗.
Tenké postavy
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.
Bonusové červené auto
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ⊡, ◎.

Bonusová limuzína
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, □.
Bonusový atomový autobus
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ⊗.
Speciální pohyby u aut
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.
Time Trial
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ⊗.
Zpomalení
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ○, △, □.
Halloween
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ⊗.
Nový rok
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.
Díkuvzdání
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.
Vánoce
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, △.
Vypnutí všech kódů
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x SELECT.

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ○.
Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.
Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat".
V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.
Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.
Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.
Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
Nekonečně munice
Dokončete Story třikrát.
Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.
Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
Nekonečně kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TOCA RACE DRIVER

Všechna auta
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA
Všechny tratě
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP
Všechny šampionáty
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ
Všechny závody
Jako kód v bonusu napište LSDUXH
Tratě pro profíky
Jako kód v bonusu napište LQJFFA
Realistické ovládání
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL
Větší poškození
Jako kód v bonusu napište DAMAGE
Nezničitelnost
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL
Titulky
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.
Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP
Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ○
Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △
Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
Všechna města:
△, L1, △, L1, △, R1
Všechna auta:
△, L2, △, R2, △, L2, △, R2
Všechny bonusové levely:
△, L1, △, L1, △, L2, △, R2
Vyhrajte single player hru:
△, L2, △, R2, △, L1, △, R1

Přeskočení úrovně:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

Nekonečný čas a pokračování:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TRANSWORLD SURF

Universální kód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1
Cheat mód
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, L2, ←, →, L2
Ukazatel triku na maximu
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
Perfektní rovnováha
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Výběr úrovně ve všech režimech
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1
Splnění všech úkolů v dané lokaci
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1
Neviditelný surfař
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
Neviditelné prkno
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓
Surfování na žralokovi
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓
Zelené prkno
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
Rychlejší pádlování
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
Snadné klouzání
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Změna pohledu
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1. analogem natáčíte kameru
Jiné barvy
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
Diskotéková světla
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
Vypnutí cheatů
Při hře stiskněte 4x SELECT

TWISTED METAL: BLACK

Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet L1 + R1 + L2 + R2, pak zadejte kódy.
Nesmrtelnost -
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑
Nekonečně energie -
→, ←, ↓, ↑
Mega Machine zbraně -
⊗, ⊗, △
Zabití jednou ranou -
⊗, ⊗, ↑
God mode -
↑, ⊗, ←, ○

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ○

Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte
↑, ↓, ↓,↑, ←, ↑, →, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
□, ○, ←, →, ○, □

Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ○, ○, ○, →, ←

Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ○, ○, →, ←, ⊗

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ○, →, □, →, ←

Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte
○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○.
V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.

Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte
□, □, ○, ○, □, □, ○, ○ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

V

V-RALLY 3

Létající auta
Jako jméno napište 210741974 MARTY
Malá auta
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM
Rozflákaná auta
Jako jméno napište 25121975 PILOU
Rosolovitá auta
Jako jméno napište 07121974 FERGUS
Široká auta
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
Protáhlá auta
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY
Malá autíčka a pištivý komentář
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Všechny zbraně
Při hře stiskněte L1, R2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte □ a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ○, ↑, ○.
Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ⊗.
Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.
Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ○, ↑, □, ⊗.
Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ○, ↑, ⊗.
Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY

X

X-SQUAD

Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte ○, ○, ○, ○, △, □, □, □, □. Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, L2, L2, R1, R1, R1, R1, R2, R1.
Versus mód V hlavní obrazovce stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

V příštím čísle

THE GETAWAY

Nejočekávanější PS2 hra konečně dorazila. Sice způsobila mírné zklamání, ale tak či onak se pobavíte. Čeká vás kompletní návod a exkluzivní cheaty!

VYBÍRÁME Z OBSAHU

PlayStation 2
INDIANA JONES
HAVEN
SLY RACCOON
PRIMAL
APE ESCAPE 2
MORTAL KOMBAT
STAR WARS (obě hry)
DEAD TO RIGHTS
a s trochou štěstí také TOMB RAIDER

PSone
JINX
TONY HAWK'S 4
BALLERBURG

PLUS spousta návodů na staré pecky, o které si neustále píšete!

Více cheatů, rad, kódů a tipů, než si dokážete představit! Jubilejní 10. číslo nejlepšího a největšího návodového magazínu pro PlayStation vyjde JIŽ V DUBNU! Nesmíte minout!

* Pozn: Obsah příštího čísla bez záruky.

TipStation

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Kiriloviczová

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 643 fax: 283 871 641

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

Náklad:
10 000 kusů

Cena výtisku:
195 Kč, 357 Sk
ISSN: 1213 - 5607

Poslouchejte a buďte v obraze!

Časopis, který vám usnadní orientaci ve světě domácího kina, pomůže vám s výběrem video a DVD komponentů, AV receiverů, reprosoustav pro domácí kino a poskytne vám přehled filmů, právě vycházejících na DVD a VHS.

V únorovém čísle časopisu VIDEO DOMÁCÍ KINO si přečtete:
- profil projekční televize SIM2 Grand Cinema RTX45
- profil AV receiveru Marantz SR7300
- profil systému domácího kina Hitachi HTD-KT160
- profil reprosestavy pro domácí kino Magnat Topas 5.1
- test AV receiverů

Ve Světě filmu si přečtete speciál o filmových detektivech. Svět filmu vám navíc přináší: pecku měsíce Twin Peaks, portrét Williama Shatnera, DVD aktuality a jako vždy se můžete těšit na množství recenzí právě vycházejících DVD a VHS titulů.

VIDEODOMÁCÍKINO

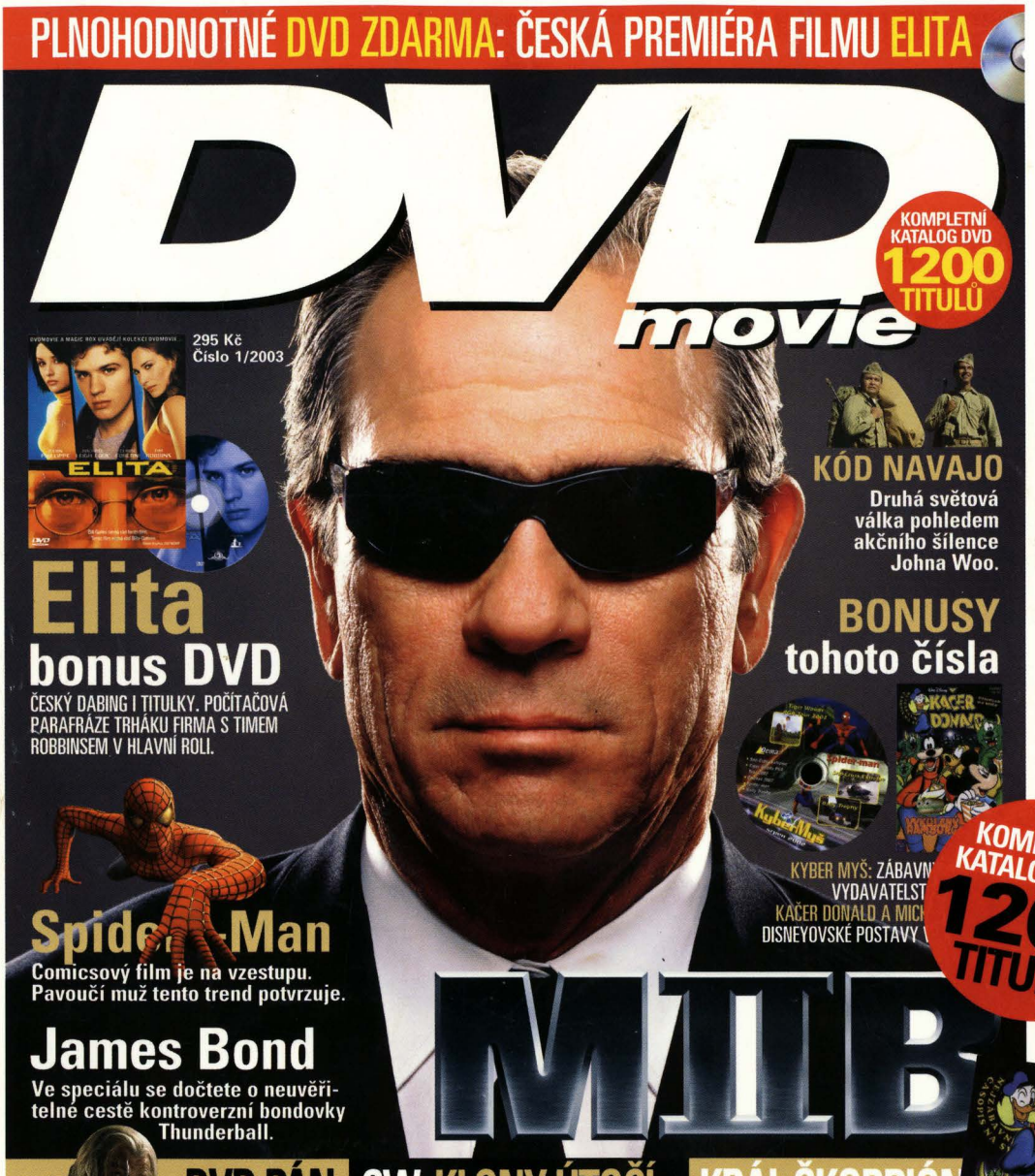
Časopis, který vám pomůže s orientací v záplavě nových CD přehrávačů, DVD-Audio přehrávačů, zesilovačů, reproduktorových soustav, gramofonů, minidisků, mini a mikrosystémů a mnoha dalších atraktivních audio produktů. Také vás seznámí s právě vycházejícími hudebními novinkami na CD.

V únorovém čísle časopisu Audio si přečtete:
- profil reproduktorových soustav Paradigm Studio/60
- profil DVD-Audio/Video přehrávače JVC XV-NA7SL
- profil HDD/CD rekordéru Yamaha CDR-HD1300E
- testy sluchátek nižší třídy a subwooferů střední třídy

V příloze Music World soutěžte o novinková CD, přečtete si hudební profil Shania Twain a recenze právě vycházejících CD. V High End Reportu na vás mimo jiné čekají profily reproduktorových soustav Canton Ergo RC-A a Spendor SP2/3.

audio

Omega Publishing Group, s.r.o., Bubenské nábřeží 306/13, 170 04 Praha 7, tel.: 283 870 413, fax: 283 870 414, internet: www.omegagroup.cz • e-mail: info@omegagroup.cz

PRÁVĚ V PRODEJI
NOVÝ FILMOVÝ ČASOPIS

PLNOHODNOTNÉ DVD ZDARMA: ČESKÁ PREMIÉRA FILMU ELITA